Anteprime: The Legend of Zelda: Twilight Princess, Tomb Raider Legend, The Warriors, Prince of Persia 3, Genji, MGS3: Subsistence, SOCOM 3, Prey, Quake IV, King Kong, Spore, Okami, Black, Odama, New Super Mario Bros
Speciali: Welcome to the Future, Dietro le Quinte, Il Ritorno della Leggenda, Piccolo calibro, Videogiochi dal Fronte

PLAYSTATION 2 | XBOX | GAMECUBE | PC | GBA | PSP | DS | MOBILE GAMING

Videogiochi

Numero 014 ■ Luglio/agosto 2005 ■ €6.00

VIAGGIO AL CENTRO DELLA NEXT GENERATION

Svelate le console, i giochi
e le visioni del futuro prossimo

REPORTAGE E3

La fiera del cambiamento

Odiare è umano.
Vendicarsi è divino.
10 Years PlayStation.
18+
www.pegi.info
PlayStation 2
GOD OF WAR
GOD OF WAR™
La vendetta è un piatto da consumare bollente: indossa l'armatura di Kratos, guerriero spartano in fuga dal proprio destino, e parti in cerca del Vaso di Pandora. Risolvi enigmi, impara incantesimi, affronta Medusa, il Minotauro, Hydra e tutti i mostri mitologici, e arriva allo scontro con Ares, dio della guerra. Regola i tuoi conti con lui, e provagli che anche un dio può essere mortale.
www.godofwargame.com
www.playstationplanet.it Help Line 199 116 266* www.playstation-assistenza.it assistenza@playstation.it
fun®

editoriale

benvenuti nella rivista che non c'era

Quindi, qual è la più potente alla fine (della fiera)? Se dopo aver assorbito le informazioni che nel mese appena trascorso hanno delineato i profili delle console di prossima generazione non riuscite ancora a darvi una risposta è perché, al momento, quella risposta non può esistere.

Avete visto i filmati dei primi giochi in sviluppo per PS3, e sapete che si tratta in larga parte di 'traguardi ritenuti possibili'. Avete visto i filmati del primi giochi in sviluppo per Xbox360, e sapete che si tratta di codice macinato da devkit incompleti (15, 25, 30 per cento della potenza del sistema definitivo, a seconda dell'umore del programmatore a cui vi rivolgete). In pratica, avete visto filmati *non* rappresentativi di entrambi i sistemi. Sebbene in due sensi opposti. Avete letto le specifiche tecniche e, ammesso e non concesso che ci abbiate capito qualcosa, non riuscite ancora a tracciare un grafico attendibile. Il fatto è che fintanto che non avrete provato il pacchetto completo (un gioco definitivo su un hardware definitivo per mezzo di un controller definitivo) sarà impossibile esprimere un verdetto. I presupposti per l'avvio della console war, quindi, *ci sono.*

Ma questo riguarda solo **Videogiochi** e voi. Il pubblico non appassionato (o quantomeno non appassionato al punto da navigare per ore su forum in cui si calcola che "2 fmadd + 1 scalar + 1 nrm per ciclo equivalgono a 16 + 2(1?) + x = 27" o si ipotizza che "r3 vec dovrebbe essere: 5 ops DP, 1 RSQ, 3 scales = 9 in totale") sa solo che 2 è il doppio di 1. Qualsiasi cosa significhi l'acronimo 'TFLOPS'. E sa anche che "*Killzone* sulla PS3 dà la birra a *Perfect Dark Zero* su Xbox360". Qualsiasi cosa significhi 'pre-rendered'.

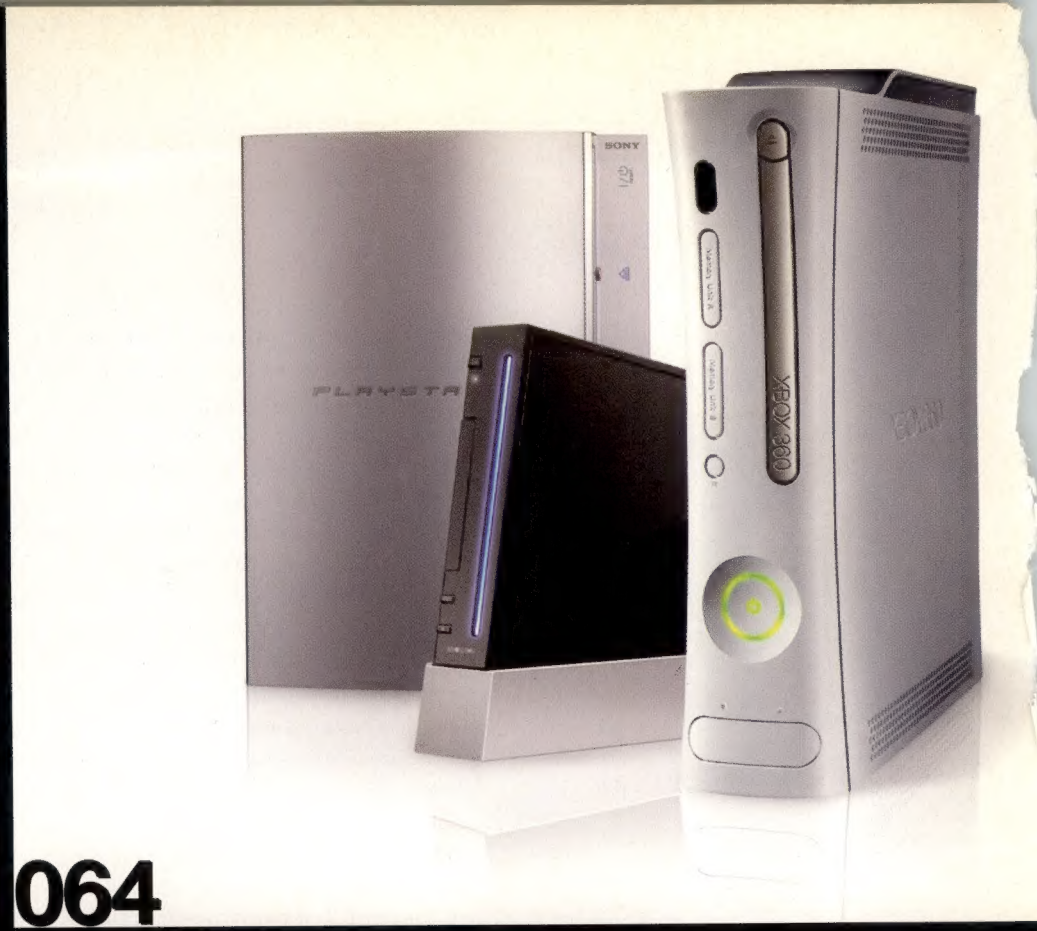
Al che la domanda più interessante da porsi è un'altra: cosa vale di più fra la sincerità di Microsoft e la supposizione di Sony? È più 'sbagliato' mostrare giochi graficamente deturpati su kit di sviluppo incompleti, o splendidi filmati dimostrativi di ciò che sarà in grado di offrire il prodotto finale? Osservando questa dicotomia attraverso la lente dell'etica, si fa presto a condannare Sony e ad applaudire Microsoft. Ma attraverso quella della ragione? Come vi presentereste al vostro primo appuntamento con una bella donna? Puzzolenti, con la barba incolta e i jeans consunti o profumati, con il volto pulito e il vestito del matrimonio dell'amico?

Di certo questo comportamento antitetico è destinato a sollevare aspettative opposte e quindi reazioni proporzionalmente difformi nel momento della 'verità'. Microsoft verrà etichettata come la casa che 'underpromise and overdeliver'. Sony come quella che 'overpromise and underdeliver'. Ma se l'esito di entrambe le strategie è comunque una via di mezzo fra la promessa iniziale e l'offerta finale che senso ha discuterne?

Discutiamone.

Speciali

080



064

064 Welcome to the future

Microsoft, Sony, Nintendo e Nokia hanno iniziato a mostrare le carte in vista della delicata partita della prossima generazione. Ecco dove sta andando il videogioco…

080 Dietro le quinte

Lontani dal trambusto dell'E3, sviluppatori e analisti si incontrano per parlare e confrontarsi. **Videogiochi** ascolta

086 Il ritorno della leggenda

Dopo il successo ottenuto all'E3, Nintendo spiega la nuova direzione intrapresa dallo suo storico franchise

094 Piccolo calibro

Ma in questo mercato c'è ancora spazio per le minuscole software house giapponesi con meno di dieci dipendenti?

102 Chi ha inventato i videogiochi?

È stato Ralph Baer, almeno così sostiene nel suo libro in cui racconta la 'vera' genesi del videogioco

110 Videogiochi dal fronte

Può il videogioco essere un mezzo efficace per fare informazione? **Videogiochi** analizza il fenomeno dei Newsgame

086

094

102

110

Future Media Italy è parte di Future plc. Future pubblica riviste specializzate, dedicate a persone che condividono una passione. Il nostro intento è di soddisfare tale passione creando riviste che offrano qualità, informazioni attendibili, giudizi e consigli per gli acquisti e che siano piacevoli da leggere. Pubblichiamo oltre 150 riviste in Italia, Regno Unito, Stati Uniti e Francia. Più di 100 edizioni internazionali vengono inoltre pubblicate in altri 30 Paesi in tutto il mondo.

Future plc è una quotata al London Stock Exchange (simbolo: FUTR).

Non-executive Chairman: **ROGER PARRY**
Chief Executive: **GREG INGHAM**
Group Finance Director: **JOHN BOWMAN**
Tel +44 1225 442244 www.futureplc.com

Redazione
Andrea Minini Saldini direttore responsabile
Marcello Cangialosi editor
Stefano Zurlini grafica e impaginazione

Hanno collaborato
Andrea Babich, Gianluca Belvisi, Vincenzo Beretta, Matteo Bittanti, Diego Cortese, Giuseppe De Riso, Alberto Falchi, Roberto Magistretti, Max Marino, Paolo Paglianti, Erik Pede, Marko Radakovic, Maja Radulovic, Mattia Ravanelli, Massimo Rovatti, Raffaello Rusconi, Andrea Saletti, Primoz Skulj, Simone Soletta, Claudio Tradardi

Una copia: euro 6,00
Una copia arretrata: euro 6,00 + euro 4,00 di spese sped.
Abbonamento: euro 48,00 (11 numeri)
Per abbonarsi inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n°43950203 intestato a Future Media Italy Spa, via Asiago 45, 20128 Milano

Pubblicità
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a. **Fax** 02 25706378
Marco Bertolotti direttore vendite

Traffico
Elena Consoli, Enrica Tarenzi, Nicoletta Pappalettera
Email traffico@futureitaly.it

Agenzie territoriali
NUEVACOM S.r.l.
via Domenico Sansotta, 97 - 00144 Roma
Tel. 06 52205210 - Fax 06 52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l.
Centro Direzionale Isola F11 - 80143 Napoli
Tel. 081 7345479 - Fax 081 7345075

Editore
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a.
Fax 02 26005520
Email videogiochi@futureitaly.it
Web www.gamesradar.it

Bernardo Notarangelo amministratore delegato
Andrea Minini Saldini publishing director
Cosma Rebagliati direttore produzione
Clara Gazzola direzione amministrativa
Anna Tedone responsabile diffusione
Federica Rossi, Elena Romanato, Alba Bosatra produzione
Stampa Mazzucchelli S.p.A. - Settimo Milanese (MI)
Distribuzione esclusiva Italia Parrini & C. SpA
Viale Forlanini, 23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

Pubblicazione mensile registrata al tribunale di Milano il 17/03/03 al numero 193. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano. Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti (c)

sommario luglio agosto

il numero proiettato nel futuro

Rubriche

006 **Prima Pagina**
E3 2005: Sony ruba lo show a Microsoft

018 **Outer Worlds**
Electroplankton in concerto

020 **Mattscape**
Dell'utilità e del danno del videogame per la Storia

021 **Mightier than the Sword**
Saranno famosi

022 **The Guest**
Antidolorifici virtuali

023 **Biffovision**
Burn, Hollywood, burn

024 **Mr Byte**
Intrattenimento portatile

025 **The Neon Bible**
All'E3 ho visto...

134 **Flash Gaming**
Con le pinne, il fucile e il palmare...

136 **La Storia di...**
Advance Wars, la killer application del GBA

142 **Forum**
L'opinione dei lettori

144 **Sul prossimo numero**
Indagine sulle identità online

Recensioni

118 Killer 7 (GC, PS2)
120 Conker: Live and Reloaded (Xbox)
121 Psychonauts (PC, PS2, Xbox)
122 Monster Hunter (PS2)
123 Stella Deus (PS2)
124 Spikeout: Battle Street (Xbox)
125 Cold Winter (PS2)
126 Stronghold 2 (PC)
127 Pariah (PC, Xbox)
128 Forza Motorsport (Xbox)
129 Trackmania Sunrise (PC)
130 SCAR (PC, PS2, Xbox)
132 Archer Maclean's Mercury (PSP)
133 Nintendogs (DS)

Anteprime

028 Tomb Raider Legend (PC, PS2, Xbox)
030 The Warriors (PS2, Xbox)
032 Prince of Persia 3 (PC, PS2, Xbox, GC)
034 Genji (PS2)
036 Battlefield 2: Modern Combat (PS2, Xbox)
038 MGS3 Subsistence (PS2)
039 SOCOM 3 US Navy SEALs (PS2)
040 Bully (PS2, Xbox)
042 Prey (PC)
043 Quake IV (PC)
044 Call of Duty 2 (PC)
045 Company of Heroes (PC)
046 Commandos Strike Force (PC, PS2, Xbox)
047 King Kong (PC, PS2, Xbox, GC)
048 City of the Dead (PC, PS2, Xbox)
049 Call of Cthulu: Dark Corners of the Earth (PS2, Xbox, PC)
050 Spore (PC)
051 Yoot Saito's Odama (GC)
052 Okami (PS2)
053 Shadow of the Colossus (PS2)
054 Project Zero 3 (PS2)
055 Black (PS2, Xbox)
056 24: The Game (PS2)
058 Super Mario Strikers (GC)
059 New Super Mario Bros (DS)
060 Mario Kart DS (DS)
061 Gunstar Super Heroes (GBA)
062 Burnout Legends (PSP)
063 Daxter (PSP)

Future Publishing Limited. Tutti i diritti di riproduzione sono riservati. Per i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

Abbonamenti
Per informazioni tel. 02/26005517 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì
e-mail abbonamentivg@futureitaly.it

Arretrati
Per informazioni tel. 02/26005517 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì - e-mail arretrativg@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

A.N.E.S. Aderente al Sistema Confindustriale

NON PERDERE L'ORIENTAMENTO.

SEGUI SEMPRE LE TUE PASSIONI.

INFORMATICA, GIOCHI E GADGET HIGH-TECH: ABBONANDOTI ALLE RIVISTE FUTURE MEDIA ITALY AVRAI SEMPRE UN PUNTO DI RIFERIMENTO PER LE TUE PASSIONI. E QUESTO PERCHÉ SONO RIVISTE CREATE DA APPASSIONATI COME TE. NON FARTI DISTRARRE DA FALSE INDICAZIONI, DAI RETTA A CHI CONDIVIDE LA TUA STESSA PASSIONE.

ABBONARSI CONVIENE!

...ED È FACILISSIMO! ECCO COME FARE:

1. online in tutta sicurezza: collegati al sito **www.futureitaly.it/abbonamenti** e segui le istruzioni;
2. manda una e-mail all'indirizzo abbonamenti@futureitaly.it;
3. telefona allo 02/26005098 dalle ore 9.00 alle 12.30 e dalle ore 13.30 alle17.30.

La rivista di videogiochi più venduta in Italia.

EDIZIONE DVD
77.00 EURO
INVECE DI
102.70 EURO

EDIZIONE CD
67.00 EURO
INVECE DI
89.70 EURO

La rivista indipendente dedicata a PlayStation più imitata!

37.00 EURO
INVECE DI
58.50 EURO

EDIZIONE DVD
45.00 EURO
INVECE DI
71.50 EURO

Il punto di vista "ufficiale" per tutti gli appassionati della console di Microsoft.

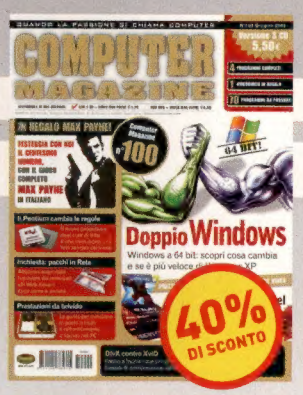
CON DVD
79.00 EURO
INVECE DI
116.87 EURO

La rivista più letta dai veri hardcore gamers!

SEI NUMERI
26.00 EURO
INVECE DI
36.00 EURO

La voce più autorevole per quanto riguarda il divertimento firmato Nintendo.

49.00 EURO
INVECE DI
71.50 EURO



Il riferimento per operatori di settore e appassionati di informatica.

EDIZIONE DVD
49.00 EURO
INVECE DI
82.80 EURO

EDIZIONE CD
39.00 EURO
INVECE DI
66.00 EURO

La rivista chiara dalla prima all'ultima parola.

EDIZIONE DVD
49.00 EURO
INVECE DI
82.80 EURO

EDIZIONE CD
39.00 EURO
INVECE DI
58.80 EURO

Per chi la tecnologia se la porta sempre appresso.

39.00 EURO
INVECE DI
58.80 EURO

Tutto quello che dovete sapere sull'universo open source.

EDIZIONE DVD
58.00 EURO
INVECE DI
82.80 EURO

EDIZIONE CD
47.00 EURO
INVECE DI
72.00 EURO

Per vivere una vita all'insegna dell'high-tech.

35.00 EURO
INVECE DI
54.00 EURO

Il punto di riferimento per i professionisti della computer grafica e gli appassionati di design.

CD PC/MAC
48.00 EURO
INVECE DI
84.50 EURO

La rivista dedicata ai fotografi dell'era digitale.

CON CD
47.00 EURO
INVECE DI
72.00 EURO

Future
MEDIA WITH PASSION

prima pagina

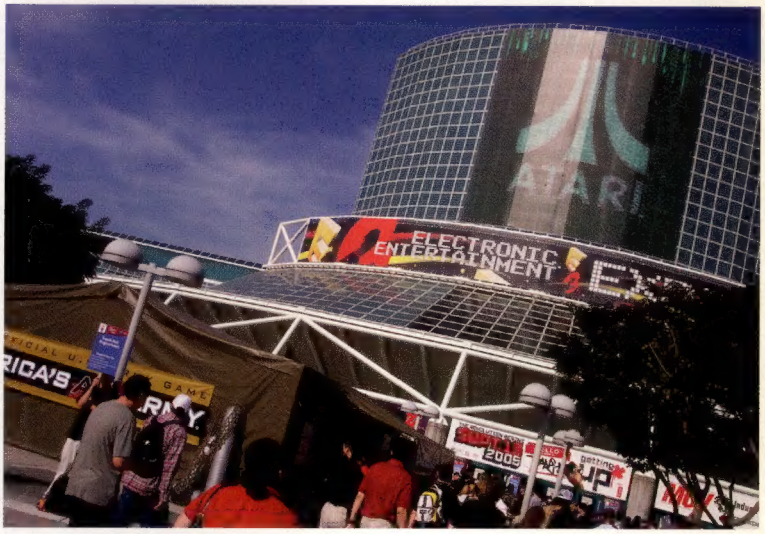
le novità più importanti dal mondo del divertimento elettronico

E3 2005: La fiera della transizione

Luci ed ombre si alternano nei padiglioni del Convention Center di LA, mentre una nuova generazione si avvicina e la vecchia barcolla

Se non fosse stato per i due annunci (e mezzo) delle prossime console di Microsoft e Sony (e Nintendo), l'edizione 2005 dell'Electronic Entertainment Expo sarebbe stata ricordata come la più pallida dell'ultimo decennio. Anzi, a bene vedere, è proprio a causa di quegli annunci che l'E3 2005 verrà ricordato come uno dei peggiori.

Con i tre protagonisti del settore pronti a lanciare le loro console di prossima generazione fra la fine di quest'anno e il 2006, si direbbe che l'industria abbia smesso di tenere in considerazione i sistemi attuali. Almeno da un punto di vista creativo. Fra cloni di *GTA* e nuove edizioni di vecchi franchise, è difficile non nutrire il sospetto che gli sviluppatori stiano progettando titoli inediti con almeno 1 teraflops in mente. Laddove in passato l'ingresso asincrono di almeno un costruttore hardware nella next gen significava un decente periodo di accavallamento fra la vecchia e la nuova generazione (si pensi all'E3 2001 con la presentazione dei primi giochi Xbox in pieno periodo PS2), la quasi contemporaneità dei balzi annunciati da Sony, Microsoft e Nintendo non permette stavolta all'industria di godere quel lusso. Aggiungete all'equazione il rigonfiamento dei tempi di sviluppo e delle risorse da destinarvi, e vi sarà facile intuire perché non sia previsto alcun 'titolone' per il 2006 di Xbox, perché Miyamoto non confermi *Mario 128* per GameCube (vedi p.078) o perché Sony non abbia fatto il benché minimo accenno all'edizione online di *GT4*.

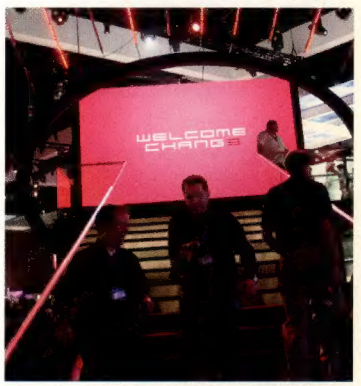


Chiaramente non è una situazione così drammatica. Immune alla ciclicità delle console (sebbene vittima di quella delle schede grafiche), la produzione di software per PC non accenna al declino, ma anzi ispira con titoli come *Prey*, *Company of Heroes* o il recente *Battlefield 2* (destinato ad impegnare i fan del genere anche a next gen avviata). Il nuovo *The Legend of Zelda* è lì a soffiare ancora un po' di vita in GameCube, mentre su PlayStation2 c'è da aspettarsi che *Shadow of the Colossus* e *Okami* concludano l'anno con un bagliore di originalità.

Ma è stato comunque un E3 anomalo. In bilico fra la volontà di dimostrare che sarà un fine anno ricco di giochi e la voglia che cominci il prossimo. Il desiderio dell'industria di darsi un tono da next generation ha significato un'abbondanza di display LCD in 16:9 per l'alta definizione accomodanti videogiochi in 4:3 pensati per TV a bassa risoluzione. Risultato: laddove in passato erano le connessioni in composito a deturpare immagini già compromesse dall'impiego di televisori dal bizzarro interlacciamento, quest'anno si è assistito a qualcosa di più drammatico, con immagini sfocate nella migliore delle ipotesi e deformate nella peggiore. E mentre gli schermi si fanno più grandi, la distanza da cui guardarli (mezzo metro circa) non cambia, facendo apparire anche il più definito dei giochi (per PS2, soprattutto) come afflitto da seri problemi di aliasing. Le ragioni per cui l'industria continui a sottovalutare la questione 'espositiva' proprio nell'evento in cui dovrebbe mostrare il meglio di sé sono sinceramente oscure. Fortunatamente non sono mancate provocanti fanciulle su cui far riposare gli occhi: lo stand Namco ospitava balli e festini, mentre quello Tecmo offriva ad una massa di geek sudaticci la preziosa chance di abbracciare donne da sballo senza pagarle. Ma ovviamente non è stato un E3 da dimenticare. O meglio, è stato un E3 trascurabile preceduto da un pre-E3 irrinunciabile.

> "È stato un E3 anomalo. In bilico fra la volontà di dimostrare che sarà un fine anno ricco di giochi e la voglia che cominci il prossimo"

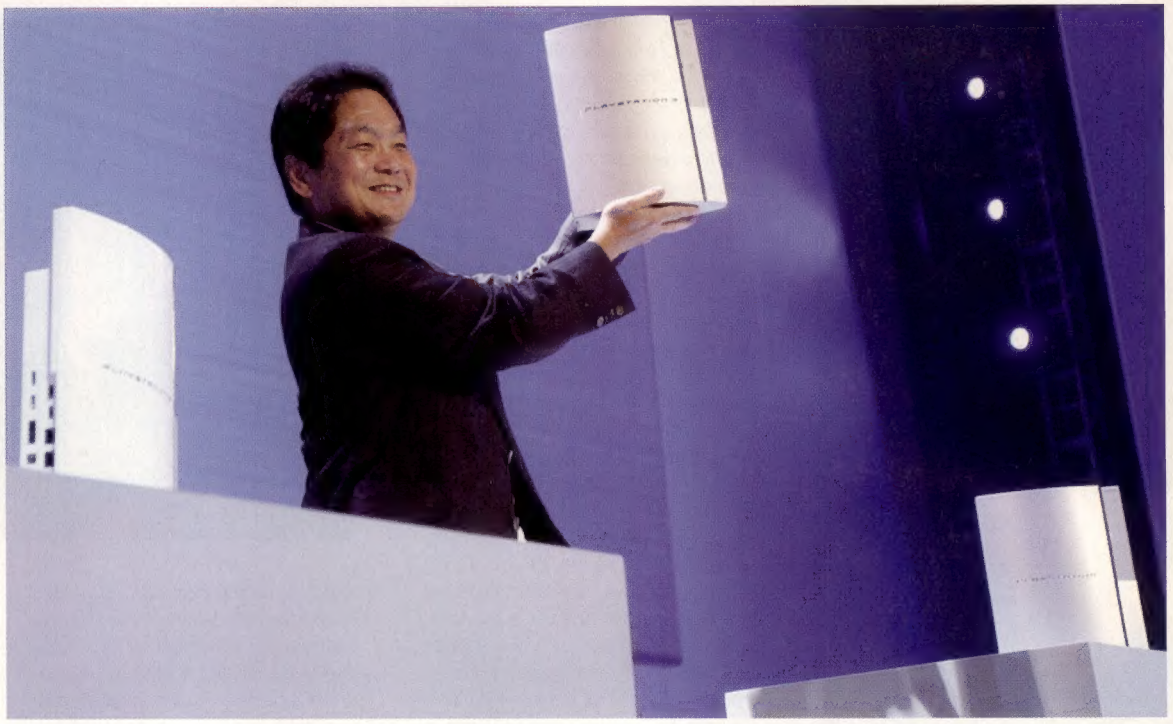
La folla assiepata nell'area accoglienza allestita nell'anonimo scenario dei Sony Pictures Studios riflette il livello d'attesa per l'an-



PLAYSTATION 3

Sony ha tappezzato Los Angeles con messaggi 'Welcome chang3' ribadendoli in fiera nel caso qualcuno non si fosse reso conto dell'annuncio di PS3. Al momento è troppo presto per capire dove stia il cambiamento... oltre che nel carattere impiegato per il logo

Il presidente di Nvidia Jen-Hsun Huang (quella figura minuscola sulla sinistra) dimostra le capacità dell'RSX sull'imponente schermo HD eretto da Sony in occasione della sua conferenza stampa



(sopra) Ken Kutaragi solleva con fierezza la sua ultima creazione. Sony ha mostrato PlayStation3 in tre differenti colorazioni: bianca, argentata e nera (in alto a sinistra). Pare che Kutaragi abbia deciso di adottare la soluzione argentata per la console definitiva. In effetti era la migliore delle tre

Nei recessi del LA Convention Center, una piccola esposizione di console e videogiochi del passato commuove i visitatori anziani e incuriosisce i più giovani. La ricostruzione di un salotto dell'epoca (in alto) invita ad intrattenersi più del concesso

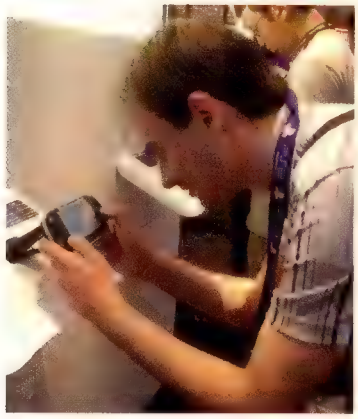
nuncio di PlayStation3. Microsoft ha già mostrato la sua visione della next generation gettando soldi in un discutibile speciale su MTV, guadagnandosi copertine su alcune riviste in uscita nel periodo dell'E3 e più in generale facendo in modo che chiunque sapesse tutto ciò che c'era da sapere sulla sua nuova console prima che Sony potesse aprire bocca. Il che ha finito per aiutare il colosso giapponese piuttosto che metterlo in ombra. Due ore dopo l'inizio della conferenza Sony, la sua risposta è infatti piombata sulla fiancata dell'ammiraglia Microsoft con quella precisione devastante che solo una perfetta visione del bersaglio avrebbe potuto garantirle.

Quando il presidente di SCEA sale sul palco, l'impressione è che sia stato vittima di un bizzarro processo di miniaturizzazione. Kaz Hirai non appare solo più magro del solito, ma anche incredibilmente piccolo. In verità, è il punto di riferimento a trarre in inganno: un titanico schermo di 10 metri per 20, illuminato da quattro proiettori HD parcheggiati in fondo alla sala. Conoscendo Hirai, il rischio che quello spazio immenso offrisse alla sua mania per i grafici in Powerpoint nuovo terreno di espressione artistica è alto, ma fortunatamente errato. Contrariamente alle aspettative, Hirai viene subito al sodo invocando sul palco "the father of PlayStation", Ken Kutaragi. Quasi a voler ridicolizzare le voci che lo vedrebbero dimissionario a seguito della nomina di Stringer piuttosto che della sua a capo della società, l'ingegnere più famoso della storia videoludica si prende tutto il tempo che gli serve per spiegare con il suo inglese 'incerto' le caratteristiche di PlayStation3. E lo ha fatto sorridendo, probabilmente considerando gli effetti che quelle informazioni avrebbero sortito sull'idea che i presenti si erano fatti della proposta Microsoft. Se Xbox360 promette 4 controller wireless, PS3 ne offre 7. Se Xbox360 promette l'inizio dell'era dell'alta definizione, PS3 è lì con le sue due uscite HDMI, il suo Blu-ray disc da 54GB e la sua risoluzione massima di 1080p. Se Xbox360 promette 1TFLOPS, PlayStation3 ne mastica il doppio. Al termine dell'intervento di Kutaragi, la sala si è già fatta un'idea di quando sarebbe effettivamente iniziata la prossima generazione. A dare un po' di sostanza a quell'idea ha provveduto il co-fondatore, presidente e CEO di Nvidia Jen-Hsun Huang, salito sul palco per illustrare le caratteristiche del processore grafico RSX su cui la sua società e Sony hanno lavorato negli ultimi quattro anni. Oltre 300 milioni di transistor. Potenza superiore a due GeForce 6800 Ultra in SLI. Poi, finalmente, la prima dimostrazione pratica, con la nuova edizione della 'ragazza immagine' Luna protagonista di un momento di raro splendore tecnico, fatto di lucentezze e trasluciditá, parallax mapping e strutture scheletriche rivelate da cami trafitte da luce intensa.

> "Ken Kutaragi si prende tutto il tempo che gli serve per spiegare con il suo inglese 'incerto' le caratteristiche di PlayStation3"

Stupefacente, ma per qualcosa di più 'concreto' si deve attendere l'arrivo del boss di Epic Games, Tim Sweeney, che assieme ad un suo collaboratore parte a mostrare una sequenza realizzata in due mesi con il motore Unreal Engine 3. Ambientazione: corridoio hi-tech. Azione: un guerriero corazzato scarica il suo lanciamissili su un piccolo robot umanoide, questi lo evita con un balzo al rallentatore, ma non riesce a fare altrettanto con il successivo attacco.

Alcune immagini dalla dimostrazione tecnica basata su *Final Fantasy VII*. Sebbene Square Enix ribadisca che non intende realizzare un remake del gioco di ruolo più popolare della saga, un ripensamento non appare improbabile considerata la reazione del pubblico



Alcune postazioni dimostrative dei giochi PSP si sono rivelate non molto comode (sopra). Altre lo erano pure troppo (in alto)

Le cose non sono come sembrano e la lotta continua. La sequenza ha termine con un gran finale 'esplosivo'. Vista così, su quello schermo di 10x20 metri, a 1080p e con ogni pixel grosso quanto un'impronta digitale, fa una gran bella impressione. Ma ancora più impressionante è vedere il collega di Sweeney dare un senso alla sua presenza sul palco armandosi di controller (un DualShock 2, per la cronaca) ed interrompendo una seconda dimostrazione della sequenza per manovrare la telecamera e dare così prova della natura real time di quanto appena visto. Missione compiuta. Il pubblico si sta ancora stropicciando gli occhi mentre Sweeney abbandona il palco, forse chiedendosi cosa succederà al rapporto che ora lega Epic tanto a Sony quanto a Microsoft.

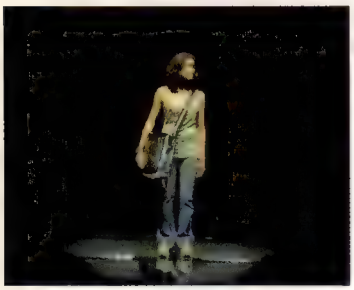
Dopo un breve intervento del chief technology officer Masa Chatani dedicato alle varie possibilità d'impiego del sistema (dual-screen, HD IP Camera e tutto ciò che potete leggere a partire da pagina 066), è la volta di **Phill Harrison**. L'abile parlatore di SCEE esordisce invitando il pubblico a non abbandonare la sala fino al termine dello show per non perdersi una "formidabile sorpresa" (con senno di poi, è difficile stabilire se si riferisse alla presentazione del prototipo di PlayStation3 o alla scoperta, uscendo dai Sony Picture Studios, di portare un'ora di ritardo rispetto all'inizio della successiva conferenza Microsoft) per poi passare a 'dirigere' uno dei momenti migliori dell'evento. La demo 'lots of ducks' vede Harrison miscelare abilmente informazioni tecniche e battute ad effetto, sorprendendo e divertendo in egual misura i presenti. Prima una, poi sei, poi decine di paperelle invadono una vasca piena d'acqua digitale accompagnate da due galeoni intenti a darsi battaglia a suon di cannonate. Il tutto manovrato da Harrison a mezzo DS2. È un momento al tempo stesso spassoso e impressionante, ma è la sua conclusione quella che lascerà tutti a bocca aperta. Il creatore dell'EyeToy, Richard Marks, raggiunge Harrison sul palco con in mano due bicchieri di plastica colorata. Ma invece di stappare una bottiglia di spumante per festeggiare la riuscita della dimostrazione, immerge i due bicchieri nella vasca sotto lo sguardo vigile di un EyeToy e comincia a raccogliere, travasare e lanciare liquido digitale nell'habitat delle paperelle. Applausi.

Seguono altre dimostrazioni, come l'esplosione di una pompa di benzina gestita interamente dalla fisica, il volto digitale dell'attore Alfred Molina che 'sembra vero', miraggi dell'iper-realismo delle future città digitali e molto altro ancora. Eppure la sala è in silenzio. Di fatto non si è levato un bisbiglio da quando l'ultima paperella è scivolata via dalla vasca. Ma basta voltarsi un attimo per capire il motivo della scarsa partecipazione: sono tutti in trance da next generation, bocche e occhi spalancati per assorbire la maggior quantità di luce proveniente dal gigantesco squarcio sul futuro che troneggia il palco.

Ma non è ancora finita. Il presidente di Square Enix **Yoichi Wada** entra in scena per annunciare il prevedibile e mostrare l'imprevedibile, rispettivamente il supporto di PS3 da parte della casa e la '*Final Fantasy VII* technical demo for PS3', vale a dire l'antica presentazione di *FFVII* riformulata in tempo reale, dal momento in cui Aeris passeggia per le strade di Midgar con il suo cestino di fiori in mano, a quello in cui Cloud balza fuori dal treno appena giunto in città. Il tutto con personaggi realizzati in stile 'Advent Children' piuttosto che super deformed. È facile immaginare la reazione dei presenti, tanto alla visione della scena quanto alla precisazione successiva: "Ciò che avete visto è solo un esempio. Attualmente non è in programma un remake di *FFVII*", dichiara Wada, spezzando all'unisono i mille cuori palpitanti degli RPG-fan in sala.

Quando ormai tutti sono pronti a salutare e volgere verso lo Shrine Auditorium dove

(sopra) Veloce come un fulmine, Ken Kutaragi percorre lo stand Sony scattando foto ricordo sotto l'occhio vigile di un agente della sicurezza (in alto) Un volto familiare saluta invitando i passanti ad applicare "qualsiasi cosa" sulla palla alle sue spalle. Al termine della fiera, la palla era ormai gigantesca



Robbie Bach descrive la visione di Xbox360 dando le spalle ai suoi supporter, mentre la console fa il suo ingresso sul palco in una borsa per non svelare immediatamente un hardware... che conoscono già tutti (in alto)

Microsoft attende il suo pubblico per cominciare, un'ultima ondata di brevi dichiarazioni filmate di creativi come Ted Price (Insomniac), Julian Eggebrecht (Factor 5), Hideo Kojima (Konami) e Sam Houser (Rockstar) aiuta Sony a chiarire di avere il talento dell'industria a bordo. E prove ulteriori arrivano nella forma di filmati di alcuni titoli in sviluppo come *DMC4* di Capcom, il nuovo *Tekken* di Namco, *Killzone 3* di Guerrilla, *Motor Storm* di Evolution e tanto altro ancora (vedi pagine 070 e 071). Alcuni di questi, specialmente quelli offerti per illustrare *Killzone 3* e *Motor Storm*, appaiono sospettosamente pre-renderizzati, ma al pubblico non sembra importare per adesso. Infatti, al termine del video, la maggior parte delle persone è troppo impegnata ad applaudire o a guardarsi l'un l'altra con quell'espressione ebete da 'ma hai visto *quello*?'. Si tratta di una notevole dimostrazione di forza da parte del leader dell'industria, eppure, non è ancora finita. Resta da mostrare l'hardware, che lo stesso Kutaragi provvede a sollevare a mo' di trofeo. E all'improvviso qualcosa va storto. Le prime reazioni sono di costernazione, ma per le ragioni sbagliate. La console appare gigantesca, il logo inguardabile ed il controller uno scherzo dei designer. Le opinioni cambieranno in parte ad una indagine ravvicinata, ma la messa in mostra di PS3 distilla un po' di amaro nella bocche zuccherate dei presenti. Ciononostante, Sony aveva un compito da svolgere (rovinare l'E3 di Microsoft più di quanto vi abbia provveduto Microsoft stessa) e l'ha eseguito. Nei giorni successivi in molti vivranno nella convinzione che Xbox360 sarà giusto un aperitivo.

L'errore di Microsoft è stato fondamentalmente lo stesso dell'E3 2001. Compromessa da un'imbarazzante serie di fughe di notizie ed immagini, la pur brillante idea di presentare Xbox360 in contemporanea su Internet, sulle riviste specializzate e su MTV è stata meno efficace del previsto. Quando carta stampata e siti web hanno cominciato a pubblicare i loro speciali, la comunità già sapeva i 2/3 di ciò che avrebbe letto. Quando MTV è partita con il suo speciale, la comunità sperava di vedere qualche filmato di gioco: e invece ha visto l'esibizione del gruppo The Killers e la fugace comparsata di un *Perfect Dark Zero* che forse avrebbe preferito non vedere. L'intenzione di Microsoft era chiaramente duplice: rendere Xbox360 visibile al pubblico di massa (da cui il servizio di MTV) e generare entusiasmo in quello hardcore (da cui gli articoli sui mezzi di informazione specialistici). Se la prima operazione poteva dirsi di discutibile efficacia considerato il genere di utenza interessata al lancio di una nuova console, la seconda è riuscita solo a sollevare aspettative che l'E3 avrebbe disatteso.

Fast-forward al 18 maggio, giorno della conferenza stampa Microsoft. Mentre lo Shrine Auditorium si riempie di gente curiosa di sapere come Microsoft gestirà il suo pre-E3, viene da chiedersi: a cosa serviranno quei posti a sedere alle spalle del palco? È forse in scaletta una sessione multiplayer a *Perfect Dark Zero* con 64 giocatori per dimostrare ciò che Rare è riuscita a fare con il suo titolo di lancio? No. I sedili si riempiono prima che la presentazione abbia inizio. Vi si siedono giovani di ambo i sessi e di vari colori incaricati di applaudire e fare il tifo allorquando qualcosa di pur anche vagamente eccitante venga detta sul palco, nella speranza che il loro entusiasmo prepagato aiuti il pubblico non-pagato a partecipare con maggior trasporto allo show.
Un po' come Phil Harrison per Sony, Allard è quel genere di ambasciatore in grado di incollare il pubblico alle sue labbra, ma ora, sul palco, appare nervoso. È stato chiaramente informato su ciò che è avvenuto alla conferenza Sony (o quantomeno su come il pubblico vi ha reagito), e sembra sapere che quanto sta per accadere non sarà abbastanza. Il problema principale è che Microsoft non ha praticamente più nulla da dire al di là dell'annuncio di una qualche retrocompatibilità di Xbox360 e della conversione di *FFXI* (un MMORPG a cui l'utenza PS2 e PC gioca ormai da anni). I filmati dei titoli next generation di certo non aiutano a riscaldare la platea: una seppur bella sequenza di *Dead or Alive 4* lascia praticamente indifferenti, *Kameo* è carino ma non è particolarmente fluido, *Gears of War* sembra massiccio ma, di nuovo, non particolarmente fluido. E *Perfect Dark Zero*... be', viene citato e basta.

Satoru Iwata (in alto) ci tiene a ribadire che Revolution è spesso approssimativamente quanto tre confezioni di DVD impilate. Nel frattempo, Shigeru Miyamoto raggiunge sul palco una sua amica per poi organizzare un incontro fra i rispettivi cuccioli di *Nintendogs* dietro le quinte

Professionale come al solito, Reggie mostra il suo nuovo GB Micro, ma evita di fare nomi e di calciare il posteriore di qualcuno

Palesemente sprovvista della potenza di fuoco necessaria per contrattaccare Sony, Microsoft ripiega su infelici tattiche di marketing grazie a **Peter Moore**, il quale tenta di riassumere il fascino di Xbox360 in questo modo: "Come molte persone fra il pubblico questa sera, io sono un corridore. C'è quel posto che talvolta riesci a raggiungere durante una lunga corsa, in cui ottieni una sorta di perfetto equilibrio mente-corpo. Viene chiamato lo Zen della corsa. [Con] l'era dell'alta definizione noi offriremo lo Zen del gaming… Il risultato è… che ti ritrovi completamente immerso nel gioco stesso. Questo controller diventa un'estensione del tuo corpo, diventa la via di passaggio per lo Zen del gaming".

Persino il pubblico pre-pagato fa fatica a trovare un pretesto per applaudire, mentre gran parte della sala è ormai una fioritura di sbadigli. Evidentemente Microsoft ha ancora molto da imparare. È la terza volta che Sony lancia una console, e sa come farlo. Se lei battezza le sue tecnologie con nomi evocativi, seppur fuorvianti (ad esempio Emotion Engine e Reality Synthesizer), Microsoft propone componenti anonimi. Laddove Harrison mostra vivide espressioni di potenza trovando il tempo di sparare qualche efficace battuta (la demo delle paperelle userebbe LOD, nel senso di 'lots of ducks' in luogo del 'level of detail' a cui l'acronimo fa riferimento nel lessico della computer grafica), Microsoft tenta di convincere il suo pubblico attraverso insensate filosofie Zen. La tecnologia di Xbox360, e con essa la visione di Allard per la piattaforma, meritano di meglio.

La mattina successiva è il turno di Nintendo, presso l'Hollywood & Highland complex. Come ogni anno, la conferenza stampa è così piena di simpatia che la puoi quasi toccare. Sfortunatamente, nel corso dell'evento si scopre che Satoru Iwata, Reggie Fils-Aimes e Shigeru Miyamoto hanno deciso di dedicarlo a due titoli per DS già usciti in Giappone (*Nintendogs* ed *Electroplankton*) nonché all'ultima versione di GBA, nota come Game Boy Micro. Il nuovo portatile impiega batterie ricaricabili ed un case customizzabile, ma il pubblico assetato di next generation lo accoglie con freddezza, ad eccezione dei commercianti che invece si sfregano le mani intuendo l'impulso che il nuovo sistema darà alle vendite del software per GBA.

> "Come Phil Harrison, Allard è quel genere di ambasciatore in grado di incollare il pubblico alle sue labbra, ma ora, sul palco, appare nervoso"

Quindi è la volta di Revolution, una console che permetterà di scaricare a pagamento qualsiasi gioco realizzato da Nintendo nei suoi vent'anni di carriera. Il design è splendido nella sua semplicità e sorprendente nelle dimensioni (più o meno quelle di un'autoradio), mentre il lettore slot-in è in grado di inghiottire tanto i nuovi dischi ottici da 12cm su cui risiederanno i giochi per Revolution quanto i mini-dischi che attualmente ospita quello per GameCube. Per quanto riguarda il controller, Nintendo non mostra nulla e non offre informazioni a riguardo, al di là di un indizio: è un controller che permetterà di giocare tanto ai giochi per Revolution quanto a quelli per NES, SNES, N64 e GameCube. Intanto, sullo schermo alle spalle di un Iwata in modalità 'vorrei dire ma non posso', una fugace apparizione di Samus e della sua astronave (armata più del previsto) conferma uno dei titoli in sviluppo per il nuovo sistema.

Dopo una carrellata dei giochi GameCube che sarà possibile provare il giorno dopo in fiera, un nuovo filmato di *Zelda* a tema licantropo e l'annuncio che Miyamoto sta iniziando un nuovo progetto, lo show ha termine e la folla abbandona la sala nell'evidente consapevolezza che Nintendo procede per la sua strada, con il suo ritmo, rifiutandosi di dire quando lancerà la sua nuova console (al di là di un vago 'nel 2006') o di mostrare cosa è in grado di fare. Ma forse è meglio così. La guerra delle console di prossima generazione è già abbastanza caotica.

Game Boy Micro è incredibilmente piccolo, e Nintendo assicura che può stare comodamente nella tasca di un pantalone "indipendentemente da quanto sia stretto"

Vita da killer

All'alba dell'uscita di *Killer 7* nei negozi, Capcom fa luce su uno dei progetti più misteriosi degli ultimi anni

Kobayashi ha iniziato a lavorare in Capcom come programmatore sul primo *Resident Evil*, per poi ricoprire posizioni chiave su *Devil May Cry* e *Resident Evil 4*. Il suo periodo più lungo mai trascorso in ufficio ininterrottamente? "Circa tre giorni"

Caratterizzato da una direzione artistica semplicemente allucinante, una quantità di violenza raramente vista su GameCube e una trama avvincente, *Killer 7* è una fonte inesauribile di domande da rivolgere al suo producer **Hiroyuki Kobayashi**.

Gli action game di Capcom sono solitamente incentrati su uno o due personaggi giocabili, ma *Killer 7* ne ha, per l'appunto, sette: è stato difficile caratterizzarli in modo da renderli unici e riconoscibili come i 'classici' eroi Capcom?
Non è stato particolarmente difficile, ma eravamo consapevoli del fatto che tutti i sette personaggi giocabili dovessero avere una personalità forte e risultare divertenti da giocare. Il mio preferito è Dan Smith, ma mi piace anche MASK De Smith. Quando finirete il gioco, capirete perché il director Goichi Suda ami così tanto MASK: lo potrete percepire chiaramente.

"Questo gioco, in linea generale, sarebbe più adatto ai giocatori PS2, ma dal mio punto di vista, e da quello di Capcom, Nintendo è una società che si rivolge agli appassionati di videogiochi"

MASK De Smith (sopra) è un personaggio chiave di *Killer 7*, nonché il preferito del director Goichi Suda: non a caso il lottatore armato di granate presenta ben quattro vestiti diversi. Un privilegio poco utile però quando bisogna passare attraverso una barricata di raggi laser (in alto)

***Killer 7* è il titolo più sperimentale su cui abbia mai lavorato in Capcom? Nel caso ottenga un buon successo, preferirebbe che Capcom producesse altri episodi di questa serie o che *Killer 7* rimanga un'uscita unica?**
Capcom ha realizzato un sacco di titoli sperimentali in passato, ma la differenza con *Killer 7* è che abbiamo dato in oustourcing il gioco, affidandolo a Grasshopper [Manufacture, dove lavora il director di *Killer 7*]. E se vende, mi piacerebbe che diventasse una serie.

***Resident Evil* è passato attraverso quattro revisioni sostanziali prima di essere ultimato. A quante revisioni è stato sottoposto *Killer 7* dal suo concepimento?**
Killer 7 non ha attraversato lo stesso processo di *Resident Evil 4*, che è stato cambiato completamente, ma ci sono voluti tre anni per completarlo perché il producer Shinji Mikami e il director Goichi Suda sono entrambi dei grandi autori e hanno dovuto creare una base di fiducia mentre lavorano insieme al progetto.

Tutti i giochi GameCube che ha supervisionato (*PN03*, *Killer 7*, *Resident Evil 4*) hanno un'atmosfera dark, matura e piena di stile, caratteristiche che alcuni osservatori ritengono più adatte ai mercati Xbox e PlayStation2. Cosa ne pensa del modo in cui viene percepito il mercato GameCube?
Hanno ragione. Questo gioco, in linea generale, sarebbe più adatto ai giocatori PS2, ma dal mio punto di vista, e da quello di Capcom, Nintendo è una società che si rivolge agli appassionati di videogiochi, ed è per questo che abbiamo voluto lavorare con loro. Quando è iniziato lo sviluppo tre anni fa, abbiamo avuto un incontro e Nintendo ha sottolineato che avrebbe voluto espandere il proprio mercato verso un pubblico più maturo, e ha approvato la violenza e il contenuto.

Durante i recenti press tour ha avuto l'opportunità di presentare *Killer 7* ai giornalisti di varie nazioni e di spiegar loro quanto diversamente si giochi rispetto ad altri titoli, ma quale pensa sarà la percezione degli utenti che non sono stati adeguatamente introdotti al gioco?
Per alcune persone potrebbe essere un po' spiazzante, ma la prima delle sei storie del gioco (Angel) è piuttosto corta. Se si riesce a finire quella storia, sono sicuro che i giocatori inizieranno ad apprezzare e a capire il gioco.

In passato ha affermato che *Killer 7* è volutamente molto semplice per permettere ai giocatori di concentrarsi sullo stile e sull'ambientazione, un'affermazione che avvicina il gioco a un titolo come *Rez*. Quanto è importante questa semplicità del sistema di controllo? Ritiene che altri giochi ne imiteranno l'approccio?
Personalmente non credo che *Killer 7* verrà copiato in futuro perché ci vuole un autore fenomenale per comunicare le sue idee. Per quanto riguarda il sistema di controllo, si è trattata di una decisione intenzionale presa dal director: voleva presentare il gioco in maniera comprensibile, in modo che la società che lo supportava riuscisse a vedere oltre la follia di *Killer 7*. Pertanto non credo che questo tipo di gioco diventerà mai un vero e proprio genere ludico. Quando abbiamo lanciato *Biohazard* su PlayStation, tutti si sono

Il vortice di sangue rilasciato dai nemici abbattuti può essere assorbito per guadagnare energia o convertito in Serum per potenziare le caratteristiche degli Smith

lamentati del sistema di controllo, ma dopo aver venduto così tante copie, è diventato uno standard. Quindi, a meno che *Killer 7* non venda altrettanto, non riteniamo che possa mai diventare uno standard a livello di gameplay.

***Killer 7* affronta temi come terrorismo, politica e violenza estrema. Eravate preoccupati di come il pubblico potesse accogliere il gioco alla luce degli eventi che stanno caratterizzando il mondo negli ultimi anni?**
Come creatore, Goichi Suda è sensibile a tutto quel che accade nel mondo, soprattutto per ciò che riguarda i rapporti fra Stati Uniti e Giappone, quindi voleva mostrarlo anche nel gioco.
I giocatori particolarmente sensibili ai problemi politici potrebbe essere in grado di notare la cosa, ma per la maggior parte dei giocatori l'ambientazione farà semplicemente da sfondo al gioco e niente più.

FORZA MOTORSPORT

Forza Motorsport,™ il pilota sei tu. Il progettista anche. Con oltre 200 vetture, le auto più micidiali che riesci a concepire, da personalizzare quanto e come vuoi. E con tutti gli strumenti ideali per una messa a punto perfetta. In più, potrai sfidare il mondo intero su Xbox *Live*.™ Mostra agli inseguitori com'è bello il retro della tua nuova creazione...

LA TUA AUTO SEI TU.

GM Collegati a www.fmc.tv

XBOX LIVE

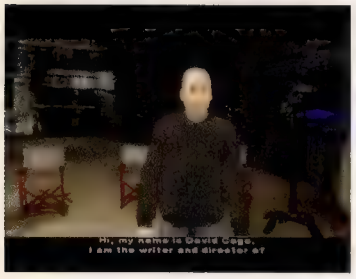
XBOX

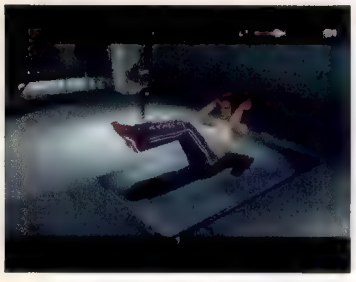
it's good to play together

©2004 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. Microsoft, Forza Motorsport, il logo Microsoft Game Studios, Xbox e i loghi Xbox sono marchi depositati o registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altre nazioni. Nomi e loghi di altre società e prodotti possono essere di proprietà dei rispettivi detentori.

Temperatura rovente

Il director di *Fahrenheit* valuta pro e contro della narrazione interattiva ed esamina lo stato attuale dell'industria videoludica





Con l'intricata narrazione e il cast di 41 personaggi giocabili del thriller sci-fi *The Nomad Soul* (1999), **David Cage** e il suo studio Quantic Dream hanno espresso chiaramente la loro dichiarazione d'intenti. Con *Fahrenheit* (**VG**005), Cage ha ora nuove storie da raccontare, nuovi personaggi a cui dare vita e nuovi strumenti narrativi da sperimentare in una New York contemporanea.

Come ha preso vita il concept alla base di *Fahrenheit* una volta ultimato *The Nomad Soul*?
Il punto di partenza di *Fahrenheit* è stato: 'Tutti apprezzano i film e i libri. Ma non tutti apprezzano i videogiochi. Perché?'. Un sacco di gente non considera i giochi come un media serio. Personalmente mi sono interessato ai giochi quando ho iniziato a vederli come una piattaforma incredibile con cui esprimere visioni, raccontare storie ed offrire un'esperienza creativa totalmente unica ed immersiva.

Mi sono chiesto come avrei potuto raccontare una storia in forma interattiva: una storia reale, solida e dotata di una certa consistenza che costituisse l'esperienza alla base di un gioco. Volevo che il giocatore 'giocasse' direttamente con la storia, quasi in senso fisico: volevo che interattività e storia si fondessero senza sacrificare l'una per l'altra.

Il design è rimasto lo stesso o è cambiato durante lo sviluppo?
La cosa da evitare quando si lavora ad un gioco innovativo è di realizzare il design in corsa. L'innovazione richiede un piano solido: è indispensabile avere una visione molto chiara di dove si voglia arrivare e di come ci si voglia arrivare.

Questo genere di gioco richiede una quantità di dati talmente enorme da rendere impossibile apportare cambiamenti significativi durante la produzione. Siamo comunque stati in grado di fare cambiamenti minori quando il codice è diventato giocabile, il che è stato estremamente importante dato che *Fahrenheit* era un concept originale ed avevamo pochissimi riferimenti su cosa avrebbe funzionato e cosa no.

"Con *Fahrenheit* ho cercato di rendere il giocatore triste, di farlo sorridere, di farlo affezionare ai personaggi e di condividere le loro vite. Lo consideravo un 'simulatore di emozioni"

La narrazione attraverso split-screen multipli fornisce al giocatore la sensazione molto forte di essere un personaggio reale in un ambiente reale, e offre altresì alcuni sottili, ma cruciali momenti di gameplay

***Fahrenheit* è un titolo particolarmente caro a Cage e il suo team: il passaggio ad Atari ha comportato qualche frustrazione, come quella legata all'abolizione delle scene di sesso, ma anche alcune migliorie, come un'interfaccia utente più chiara**

Pur lavorando a un concept originale, cercate di tenere presente le direzioni intraprese da altri titoli?
Cerco di tenere sott'occhio tutto e gioco più che posso, ma ad essere onesti gioco con un punto di vista professionale piuttosto che per piacere personale. Provo sempre meno interesse per i videogiochi perché la maggior parte sono progettati per bambini di 10 anni, e io non ne condivido gli interessi. Ho giocato per 20 anni e ho la sensazione che quest'industria stia realizzando sempre gli stessi giochi. Cambia la tecnologia, ma la natura dell'esperienza rimane esattamente la stessa. Prendete ad esempio *Resident Evil 4*: il gioco è graficamente e tecnicamente eccezionale, ma quanto è davvero diverso dal primo *Resident Evil* su PlayStation?

Sento il bisogno di contenuti più ricchi e profondi, indirizzati all'adulto che sono ora. Sono davvero pochi i titoli che esplorano veramente i diversi modi di giocare con una storia, quindi mi ispiro più ai film che ai giochi.

Il processo di sviluppo dei videogiochi è diventato sempre più intricato. È stato così anche per *Fahrenheit*?
La peggior esperienza con questo tipo di progetto è il dubbio. Un paio di volte mi sono davvero depresso, avevo seri dubbi su quello che stavamo facendo. La gente avrebbe giocato a un titolo in cui non ci sono pistole e macchine, e in cui il gameplay è incentrato sulle decisioni e sulle emozioni piuttosto che sugli zombi e le munizioni?

Non so se i giocatori ameranno oppure odieranno *Fahrenheit*, ma sono convinto che in questo gioco ci siano alcune risposte interessanti al problema della narrazione interattiva. E creare un concept originale è la cosa più stancante, terrorizzante, ma anche esaltante che si possa fare come sviluppatori.

Quale era la situazione col vostro publisher precedente, Vivendi?
Avevamo firmato un contratto con Vivendi principalmente perché tre persone chiave in quella società avevano mostrato un sacco di interesse nel nostro gioco. Dopo un anno di sviluppo, quei tre hanno lasciato Vivendi e la società ha fermato la produzione in Europa. A quel punto abbiamo capito che non era più il publisher giusto per noi.

Trova che il rapporto con Atari sia migliore per *Fahrenheit*?
È estremamente interessante e costruttivo per il prodotto. Ci hanno assegnato un producer americano esperto e che ci supporta, il che è stata una decisione assolutamente buona: ci aiuta a ridurre il gap comunicativo che c'è di solito fra USA ed Europa. È raro vedere così tanto entusiasmo per un progetto da par-

te di un publisher: sono sinceramente esaltati dal gioco e sanno comprenderne la diversità rispetto al resto.

È molto importante che publisher come Atari si assumano dei rischi con concept originali. Quest'industria tende a dimenticare che è sempre il primo a creare qualcosa di nuovo a trarne davvero profitto. Chi segue prende solo le briciole. Pensate a *The Sims*, *Resident Evil* o *GTA*: innovare porta dei benefici. Quest'industria si sta semplicemente cannibalizzando riciclando sempre le stesse idee, quando potrebbe invece essere straordinariamente creativa. È un posto magnifico per inventare nuove idee, nuovi mondi e nuovi concept.

C'è qualche titolo che l'ha colpita per i suoi sforzi nel presentarsi in maniera diversa rispetto agli altri giochi?
Un sacco di giochi mi hanno colpito per la loro tecnologia, ma davvero pochi hanno tentato di offrire un approccio realmente nuovo e profondo all'interattività e al rapporto fra il giocatore e la esperienza. Uno dei miei giochi preferiti è *Ico*, per il modo in cui costruisce un'emozione complessa come l'empatia.

Con *Fahrenheit* ho cercato di rendere il giocatore triste, di farlo sorridere, di farlo affezionare ai personaggi e di condividere le loro vite. Durante lo sviluppo lo consideravo un 'simulatore di emozioni', una montagna russa basata sull'immersione emotiva.

Come descriverebbe la strategia di Quantic Dream come studio creativo indipendente?
Ci saranno sempre dei titoli intesi come 'giocattoli', basati sulla distruzione e sulle uccisioni, ma riteniamo che ci sarà sempre più spazio per quei creatori che hanno una visione da condividere. Esisteranno entrambi, ma se l'industria vuole davvero espandere il proprio mercato, deve necessariamente offrire contenuti di maggiore profondità, diversità e ricchezza.

Da un punto di vista commerciale, crediamo che i publisher si renderanno conto che quest'industria ha bisogno di nuovi talenti, e che questi talenti si possono trovare solo nei gruppi creativi più piccoli, come il nostro.

Quale obiettivo le piacerebbe raggiungere con *Fahrenheit*? E cosa vede nel suo futuro una volta finito il gioco?
Spero di dimostrare che un gioco basato sulla narrazione interattiva possa essere divertente come qualsiasi altro tipo di gioco. Spero che abbia successo commerciale, per dimostrare che la narrazione interattiva ha un vero potenziale come genere, per spingere nuovi talenti ad esplorarla e per provare che l'innovazione può anche essere redditizia.

Attualmente sono al lavoro su due nuovi progetti, entrambi molto diversi da *Fahrenheit*. Uno è *Nomad Soul 2*, che rappresenterà per me un nuovo genere di esperienza: di solito quando inizio un nuovo progetto, nessuno ci crede, il che per me significa che è un'idea interessante. Con *Nomad Soul 2*, invece, tutti sembrano pensare che sia una buona idea solo sentendone il titolo! Vorrei esplorare alcune mie idee circa la narrazione procedurale in un mondo aperto. So che c'è una forte comunità di giocatori che ha apprezzato *Nomad Soul*, quindi faremo del nostro meglio per sorprenderli.

Dentro la matrice

Fuggire da Matrix è impossibile. Almeno per il presidente di Shiny, David Perry, al lavoro sul secondo tie-in dedicato alla trilogia dei fratelli Wachowsky

L'uscita di *Enter the Matrix* ha visto Shiny sfrattata dai suoi uffici, sballottata fra più publisher e massacrata da gran parte dell'impietosa stampa specializzata. Quella licenza ha però garantito profitti per oltre 300 milioni di dollari e la possibilità per Shiny di rifarsi con *The Path of Neo*. **David Perry**, presidente della software house californiana, pondera il proprio futuro e quello dell'intera industria...

Il presidente di Infogrames Bruno Bonnell ha affermato che le vendite raggiunte da *Enter the Matrix* sono una testimonianza della validità del prodotto. Eppure durante una sua recente presentazione a Berlino, lei non ha esitato a indicarne i difetti. In che maniera lo sviluppo travagliato del gioco e le critiche hanno influito sul suo modo di vedere le cose?
Enter the Matrix è stato il nostro primo gioco per PlayStation2, oltre che il nostro primo titolo per Xbox e GameCube. In qualche modo siamo riusciti a finirlo in tempo e a raggiungere il primo posto delle classifiche di vendita, e questo è il genere di cose che un publisher adora vedere. Ma, come sviluppatori, cerchiamo sempre di imparare a fare meglio, a pianificare meglio, ad eseguire meglio. Abbiamo tenuto un debriefing molto lungo, apportando una marea di cambiamenti al modo in cui funziona il nostro studio: triplicando le dimensioni del team, per esempio. E adesso abbiamo la possibilità di realizzare il gioco con Neo che i fan dei film desideravano fin dal principio.

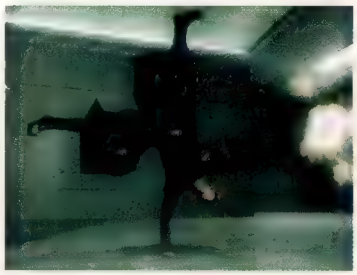
> "I publisher sono ancora convinti che il proprio marchio sia l'unica cosa importante, ed è un errore, perché sono importanti sia il marchio che la creatività individuale"

Sebbene il gioco ripercorra prevalentemente la storia del primo film, non mancheranno missioni di addestramento inedite e momenti ripresi dai successivi episodi della trilogia

Non crede che lo sviluppo consecutivo di più giochi di 'Matrix' l'abbia messa in una condizione in cui non può produrre i giochi originali che vorrebbe?
Essendo uno dei 'vecchi' di quest'industria, sono davvero fortunato ad essere in grado di creare praticamente qualsiasi gioco voglia. Atari è una società che fornisce un supporto incredibile a livello creativo e penso che ne avrete la dimostrazione negli anni a venire. Vogliono dei campioni, gente che creda davvero in quello che fa. Oltre al potenziale commerciale, sentivo che sarebbe stato positivo per noi realizzare *Neo*. È il genere di gioco che comprerei se non lavorassi per Atari o Shiny. E per quanto riguarda lo sviluppo di seguiti, sono già al lavoro sul concept del prossimo titolo originale di Shiny. Come vogliono i nostri fan, proporrà nuove idee ed esperienze. E girerà sulle macchine di prossima generazione.

Quali caratteristiche dovrebbe copiare l'industria dei videogiochi da quella cinematografica? E quali evitare?
Credo che una delle cose più importanti dell'industria cinematografica sia che è permesso sognare. Un regista può dire: "Voglio vedere il tempo che rallenta e l'aria che si trasforma in gelatina" e invece di sentirsi rispondere "il nostro motore non può farlo" oppure "non è mai stato fatto prima, ci vorrà troppo tempo, non pensiamoci nemmeno", la gente ci si dedica e lo rende possibile. Non importa se richieda nuovi strumenti, nuove idee, nuova tecnologia o una massiccia dose di lavoro: la visione viene comunque realizzata. Vorrei vedere più gente come Will Wright o Peter Molyneux nella nostra industria, gente in grado di guidare le proprie navi verso acque inesplorate e creare esperienze innovative. Ma arriverà, quando sempre più director mostreranno di avere ciò che serve per continuare a produrre successi.

Lei ha più volte alluso ad una politica dell'industria per la quale i singoli autori vengono nascosti agli occhi del pubblico dal publisher per cui lavorano. Si tratta di un tentativo dei publisher di spingere il proprio brand o riflette semplicemente le crescenti dimensioni dei team di sviluppo e il declino dell'importanza della creatività individuale?
I publisher sono ancora convinti che il proprio marchio sia l'unica cosa importante, ed è un errore, perché sono importanti sia il marchio che la creatività individuale. Se vi dicessi che c'è un film con Tom Cruise che sia Warner che Universal hanno rifiutato e che verrà ora distribuito da una casa che non avete mai sentito nominare, le vostre aspettative verso il prodotto si abbasserebbero nonostante il nome famoso di Cruise. La combinazione migliore sarebbe quella fra il nome di una società conosciuta ed affidabile e un talento creativo famoso. Shigeru Miyamoto e Nintendo, Will Wright e EA. Questi nomi indicano qualità. I publisher devono identificare i propri talenti più importanti e fornirgli dei brand a cui possano essere associati, il che ci permetterà di ottenere accordi anche con industrie esterne. Sarà allora che la gente importante di Hollywood come James Cameron o Peter Jackson chiamerà dicendo: "Voglio lavorare con Peter Molyneux" piuttosto che "Voglio lavorare con Eidos".



Perry ci tiene a precisare che, sebbene familiare, il sistema di combattimento di *Path of Neo* è diverso da quello che ci si potrebbe aspettare, più vicino a *DMC* che a *Max Payne*

Focalizzandosi troppo sulla raffinatezza tecnica e limitando quindi le capacità dei piccoli team, non crede che la nuova generazione hardware restringa il campo creativo degli sviluppatori?
Ci sarà sempre un formato disponibile per i team più piccoli. Possono realizzare titoli per PSP, per DS o per cellulare, e se sono davvero in gamba, domineranno quei mercati e verranno finanziati per realizzare qualsiasi grosso progetto vorranno. Creativamente, una superiore potenza computazionale fornirà ai designer nuovi strumenti come un maggior numero di personaggi a video, una IA più complessa e una locomozione dinamica degli arti. Chi si deve preoccupare adesso sono quei grafici che sono semplicemente discreti, ma non eccezionali: se fossi un grafico starei studiando come un pazzo adesso per poter conservare il mio posto di lavoro.

NINTENDO DS™

AL VOLANTE IN 6? SPIACENTI, FUNZIONA SOLO CON RIDGE RACER DS!

VROOOOM

L'ATMOSFERA SI FA ROVENTE!

VRAAAAAAAAMM

MOSTRATE I MUSCOLI AGLI AVVERSARI!

ALLACCIATE LE CINTURE!

3+
www.pegi.info

Ridge Racer DS

Ridge Racer DS ti consente di giocare in 6 con una sola cartuccia e senza fili. I tuoi amici possono scaricare i tracciati direttamente dal tuo Nintendo DS, e in un attimo il divertimento è alle stelle! Grafica ultrarealistica, 32 automobili selezionabili, 20 spettacolari tracciati e innumerevoli notti insonni. Smettila di leggere: il rombo dei motori ti sta chiamando!

www.nintendo.it

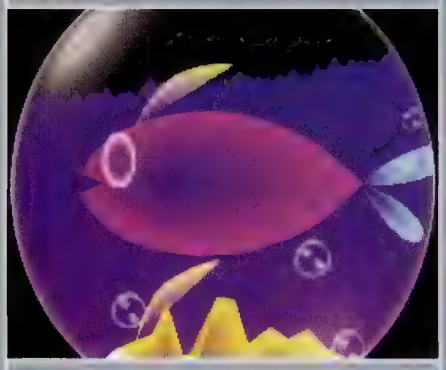
TOUCH ME!

RIDGE RACER™ DS © 1993 1994 1995 2000 2004 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED Converted by Nintendo Software Technology Corporation. New Game Elements © 2004 Nintendo. Published by Nintendo TM ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2005 NINTENDO

OUTER WORLDS

REPORTAGE

01



02

03

01 Electroconcert

Italia: Se non avete assistito all'E3 di quest'anno, e più specificatamente alla conferenza stampa di Nintendo, vi siete persi uno dei momenti più bizzarri della storia delle conferenze stampa di Nintendo: cinque interminabili minuti di sonorità prodotte da *Electroplankton* per mano (e pennino) del DJ londinese David Hollands. Potete facilmente immaginare la scena: centinaia di persone rapite dalle melodiose danze monocellulari del 'music game' Nintendo che si chiedono all'unisono la stessa cosa, vale a dire "quando diavolo finisce 'sta roba e si passa a parlare di Revolution?". Col senno di poi, sarebbe forse stato meglio svoltare l'intera conferenza in *Electroplankton*-party, non fosse altro perché c'è del rivoluzionario anche nell'opera di Toshio Iwai. Prendete ad esempio ciò che renderà possibile il 2 agosto prossimo, presso la piazza del Municipio a Napoli, alle ore 21:00, quando il musicista e compositore cinese Guo Yue farà tappa nella città partenopea per intrecciare le sonorità del suo flauto con quelle di un Nintendo DS caricato con *Electroplankton* ed affidato alle mani cucciole del produttore e musicista Giovanni Amighetti, noto nei migliori circoli culturali underground come 'Giobbi'. I due daranno vita ad uno spettacolo che "presenta un diverso approccio all'unione di low-fi elettronico quantizzato e suoni acustici tradizionali di grande forza evocativa". Insomma, se il 2 agosto vi trovate a passare per le pendici del Vesuvio, drizzate le orecchie.

02 E3 booth babes

Stati Uniti: Pochi giorni prima dell'apertura dell'E3, Agetec aveva annunciato la lodevole intenzione di avviare una campagna contro l'impiego di ragazze attraenti negli stand della fiera losangelina. Avete presente no? Bene, secondo la società americana, l'esposizione di bellezze poco vestite distoglierebbe l'attenzione dai giochi che quelle stesse fanciulle dovrebbero invitare ad indagare. Hmmm… Ma per manifestare contro questa pratica riprovevole, l'idea non era di bandire le ragazze-immagine dal proprio stand, ma di assumerne dieci 'non attraenti'. E così è stato. All'apertura dei cancelli dell'E3, ecco come si esprimeva la protesta di Agetec (vedi foto). Chiaro escamotage pubblicitario, la campagna 'Anti Booth Babes' sembra aver sortito l'effetto desiderato: le 'bellezze' di Agetec hanno effettivamente dirottato l'attenzione dei visitatori verso ciò che conta veramente: farsi fotografare in compagnia delle sventole di Tecmo.

03 Hardcore gaming

Online: Quando si vende roba su eBay è cosa buona produrre un'immagine che illustri adeguatamente il prodotto messo all'asta. Ma talvolta una foto non basta, e può capitare di voler fornire ogni prospettiva possibile sull'oggetto in offerta. Dopo aver soddisfatto questa esigenza con una dozzina di foto ritraenti i suoi controller per GameCube da tutte le angolazioni concepibili, un venditore di eBay ha deciso di andare oltre, pubblicando un'altra decina di immagini ritraenti le periferiche Nintendo impegnate in attività ludiche diverse da quelle per cui sono state concepite. È una delle cose più stupide che si siano mai viste su eBay, ma anche uno dei più affascinanti esempi del livello di depravazione di cui è capace la mente umana.

OUTER WORLDS
MEDIA

04 Lara Croft: Cyber Heroine

Qual è l'essenza di Lara Croft? A investigare il fenomeno ludico degli anni novanta ci aveva già provato Rino Sghembri con 'Lara Croft e le altre' (L'Epos, 2002). Ma il saggio di Astrid Deuber-Mankowsky è di ben altra pasta. Docente di gender studies presso la Ruhr University Bochum, Germania, Astrid Deuber-Mankowsky vivisezione l'icona pop creata da Toby Gard nel giurassico 1996, mettendone in luce tutti i paradossi. Simulacro della femminilità creata a uso e consumo della scopofilia maschile, Lara Croft incarna tutte le contraddizioni tipiche del postmoderno. Originariamente pubblicato in tedesco e ampiamente revisionato nell'edizione inglese, 'Lara Croft: Cyber Heroine' rilegge il fenomeno di *Tomb Raider* attraverso il filtro dei cultural studies. Indirizzato a un pubblico che ha dimestichezza tanto con Julia Kristeva quanto con *Super Mario*, l'agile saggio di Astrid Deuber-Mankowsky privilegia il contesto sul testo, la produzione sulla fruizione. L'autrice spiega che non è possibile comprendere Lara se non si tiene conto dell'intera cosmologia croftiana (film, fumetti, action figure e via dicendo), anche se talvolta l'analisi sfocia nel generico (cos'ha di veramente peculiare la franchise di Lara Croft rispetto a quelli di Star Wars o Harry Potter, ad esempio?). La docente teutonica prende in prestito più di un concetto sviluppato nell'ambito dei feminist studies per spiegare l'intima contraddizione dell'eroina cyber: l'essere insieme oggetto di desiderio e soggetto desiderante (delirante?). Ma fino a che punto Lara ha 'femminilizzato' un mondo videoludico tradizionalmente maschile, adolescenziale e macho? Secondo l'autrice, dietro alla maschera dell'eccesso (le forme provocanti, le movenze iper-sessuate), Lara nasconde un grande vuoto. Sotto il vestito, niente. In effetti, la suprema ironia è che 'Lara Croft: Cyber Heroine' è decisamente più divertente delle ultime, fiacche peregrinazioni della pupattola sintetica...

05 Let me play

'Let me play', ovvero 'fammi giocare!'. Traducibile anche come 'leggimi!'. È questo il senso ultimo dell'esilarante saggio di Radford Castro: letteratura ludica, pagine che scorrono come le schermate di un videogame, parole che rimbalzano sulla pagine come biglie impazzite di un flipper. 'Let me play' è una disamina senza veli delle passioni/ossessioni dei videogiocatori. Scritto con un linguaggio a tratti giovanilistico, ricco di termini gergali, il volume è un campionario di luoghi ludici. Se con Astrid Deuber-Mankowsky ci si arrampica sulle anguste pareti della Torre d'Avorio, qui si è nel bel mezzo del cortile. Ma non è una critica. Lo scrittore californiano Radford Castro (nessuna parentela con il più celebre Fidel) ha messo insieme un'accozzaglia di dialoghi, battute e situazioni tipiche del mondo videoludico: dall'esasperazione provocata da quell'ultimo, dannatissimo livello all'euforia malsana che si prova ad abbattere quell'ultimo, dannatissimo boss. Il grande merito dell'autore è di aver perfettamente compreso che il vero divertimento ludico sta nel condividere insieme ai propri compagni (ora collaboratori, ora avversari) le situazioni più assurde che s'incontrano nei mondi virtuali. Si parla di violenza digitale, del "mio primo joystick", E.T., high score, divertimento, esperienze ludiche e emulazione. C'è addirittura un'appendice-test per hardcore gamer. L'umorismo è adolescenziale e la prosa, in bilico tra l'aneddoto colto e la gag 'scorreggiona', anche. Ma chi ha detto che bisogna avere una laurea in antropologia culturale per apprezzare i videogame? 'Let Me Play: Stories of Gaming and Emulation' non è propriamente un libro indispensabile, ma si legge con piacere. PS: la copertina del volume contiene un Easter egg.

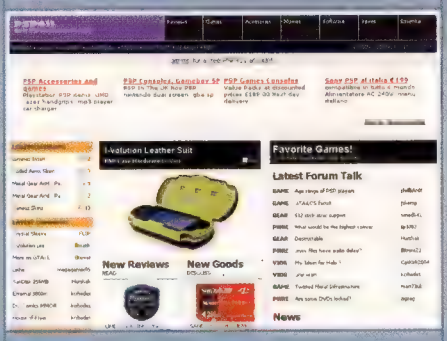
04

Autore: Astrid Deuber-Mankowsky
Editore: University of Minnesota Press
Prezzo: $17.95
Pagine: 128

05

Autore: Radford Castro
Editore: Hats Off Publishing
Prezzo: $15.95
Pagine: 235

06



Nome: **PSP 411**
URL: **www.psp411.com**

06 Sito del mese

A pochi mesi dalla commercializzazione americana di PSP, esistono già diversi siti dedicati al nuovo portatile Sony. Uno dei più completi è questo PSP 411, aggiornato quotidianamente e che oltre a recensioni di giochi e accessori, offre filmati in MP4 già pronti al trasferimento su PSP, salvataggi, una sezione dedicata agli high score ed una libreria completa di guide, applicazioni e software di conversione per fruttare al massimo le capacità multimediali del sistema. La leggerezza dell'html e la snellezza del design agevolano la consultazione diretta su PSP.

07

Online: Chiaramente *non* indirizzato al circuito televisivo, il filmato diffuso in rete da THQ pubblicizza l'apertura del nuovo sito dedicato al racing game *Juiced* (www.juiced-game.com) con un 'pratico' riferimento allo storico legame che unisce donne e motori. In background, il brano 'Cave In' di Guru (dei GangStarr)

Una vettura sportiva ospita due ragazzi intenti ad elaborare un'auto di *Juiced* su uno schermo LCD

Scorrendo fra le varie colorazioni, i due scoprono una stuzzicante interferenza con una ragazza lì vicino

Intrigato dalla scoperta, il biondino in primo piano decide di sperimentare modifiche alla carrozzeria

L'eliminazione delle minigonne laterali si riflette sulla ragazza rivelando un gran bel paio di gambe

La sostituzione del paraurti anteriore con un modello più pronunciato sortisce gli esiti sperati

L'elaborazione estetica procede migliorando l'aerodinamica tanto della vettura quanto della ragazza

Evidentemente soddisfatti del lavoro, i due giovani finalizzano l'opera applicandovi l'ultimo dettaglio

MATTSCAPE

Matteo Bittanti

Dell'utilità e del danno del videogame per la Storia

Il quattro giugno 2005, il supplemento 'femminile' del quotidiano La Repubblica pubblica un articolo di tre pagine intitolato 'Videogiocate ma non troppo', firmato da M.G. Faiella. Nel pezzo si sottolineano (con stucchevole disfattismo) i presunti effetti collaterali della fruizione videoludica. In particolare, si legge che la generazione cresciuta "tra televisione, computer e PlayStation" è soggetta ad "ansia, aggressività, depressione (...). I ragazzi che passano diverse ore davanti allo schermo rischiano di assumere posture errate, avere disturbi a mani e braccia, crescere soprappeso. Non solo: il loro sviluppo cerebrale può essere danneggiato" (p. 143). In altre parole, il videogioco è descritto come uno strumento deleterio, pericoloso, subdolo. Per il *corpo* e per la *mente*. Niente di nuovo: gli organi di informazioni generalista, da venticinque anni a questa parte, non hanno modificato di una riga il format comunicativo, dando ampio risalto agli effetti potenzialmente negativi del videogioco, per quanto esista una consistente mole di studi e ricerche che ha rimarcato i benefici dell'interazione ludica. Il pezzo si concludeva con un accurato invito ai più giovani dello psicologo di turno: "Correte nei prati, annusate il profumo dei fiori e accarezzate un animale" anziché perdere tempo con i videogiochi. Stacco.

Nel suo ultimo, avvincente saggio, 'Everything Bad is Good for You' (2005), il docente di Interactive Communications dell'Università di New York, Steven Johnson, osserva che la guida strategica di *Grand Theft Auto III* è un tomo di oltre cinquantatremila parole: più o meno, la stessa lunghezza del suo ultimo libro. Questo dettaglio, solo all'apparenza marginale, è emblematico della complessità raggiunta dai moderni videogiochi, i cui scenari hanno ormai acquisito una consistenza ontologica. A ben vedere, cinquantatremila parole sono perfino poche per descrivere un mondo brulicante di immagini che *ci sfuggono di mano*: 'finire un gioco come *Grand Theft Auto*' è un'espressione assurda come lo è 'finire Milano' o 'finire Londra'.

I giochi virtuali, nota Johnson, sono qualitativamente differenti da quelli tradizionali, pur condividendo la medesima etimologia. I giochi 'analogici' sono caratterizzati da regole non negoziabili, condizioni di vittoria/sconfitta chiare, tempi e durate prestabilite. Ma in *Grand Theft Auto*, *World of WarCraft* o *SimCity* la situazione è ben diversa: il 'giocatore' (ma sarebbe più corretto definirlo 'viaggiatore') si trova in una contesto caotico, ambiguo, intricato. È *gettato in un mondo* di cui deve apprendere rapidamente le leggi di funzionamento. *Deve imparare a vivere*. Sopra(vivere) non significa sparare più rapidamente degli altri, bensì decodificare gli spazi in modo efficiente. Imparare a vivere in un videogioco significa processare un grande numero di informazioni, formulare delle ipotesi, verificarne la veridicità. Imparare a vivere in un videogioco significa, in altre parole, *imparare a pensare*. Il videogioco è un *dispositivo conoscitivo*.

Per Johnson, il medium digitale stimola le capacità cognitive dei fruitori in modo addirittura più efficace dei libri. In primo luogo, le simulazioni elettroniche ci abituano a gestire un grande numero di informazioni in tempi rapidi. In secondo luogo, ci chiedono di imparare in fretta la logica di funzionamento di una situazione complessa, come quelle che incontriamo nei mondi virtuali. Secondo Johnson, i denigratori dei videogame, nella maggior parte dei casi non li conoscono neppure, oppure sono rimasti fermi all'epoca di *Pac-Man* e *Tetris*. Secondo Johnson, il videogiocare è un "esercizio di creazione di una gerarchia di obiettivi da portare a termine nella sequenza corretta". Si tratta, in altre parole, di "trovare l'ordine e il senso nel mondo e compiere decisioni per creare quell'ordine". La ludologia è, insieme, epistemologia e teleologia. A differenza dei libri, che forniscono una forma di insegnamento diretta, esplicita e meccanica, i videogiochi offrono un potenziale di insegnamento obliquo, emergente e collaterale. Sottolineando in modo ironico la differenza tra le due forme di formazione, Johnson gioca il ruolo dell'avvocato del diavolo e muove una serie di critiche alla carta stampata: "La lettura dei libri sotto-stimola cronicamente i sensi. A differenza dei videogiochi (che coinvolgono il bambino in un mondo vivido, a tre dimensioni, ricco di immagini e di suoni, navigabile ed esplorabile attraverso movimenti muscolari complessi) i libri sono delle semplici stringhe di parole sulla pagina (...). Ma forse la caratteristica più perniciosa dei libri è che sono strutturati secondo una traiettoria lineare fissa. Non è possibile modificare in alcun modo la narrazione: il lettore si siede e il libro gli detta una storia... Il rischio è che i libri instillino una passività generalizzata nei nostri bambini, facendo credere loro che sono privi di risorse per modificare le situazioni in cui si trovano. La lettura non è un processo attivo o partecipatorio. È un processo subordinante" (Johnson, 2005, pp. 45-46). Stacco.

Nel 2005, il Laboratorio Hoc del Polo regionale di Como del Politecnico di Milano ha lanciato Stori@Lombardia (www.storialombardia.it), un progetto di didattica multimediale ideato da Paolo Paolini che de facto coniuga le dinamiche ludiche allo studio della storia. Rivolto agli alunni delle scuole media inferiori e superiori dislocate in sette province lombarde, il progetto ha coinvolto 800 studenti e 40 insegnanti di 36 istituti. L'attività didattica è stata organizzata in modo da stimolare l'interazione online tra alunni di differenti province, riuniti in squadre pronte a sfidarsi davanti a un PC in quattro incontri virtuali. Ogni 'partita' è costituita da un percorso interattivo che ricostruisce un periodo storico e, come in un gioco di ruolo, il computer pone delle domande. In base alle risposte, i docenti valutano il grado di apprendimento degli studenti, basato sul materiale didattico fornito. Il format ha avuto così tanto successo da essere stato esteso all'Europa. Hanno infatti partecipato alla versione 1.1 studenti belgi, francese, polacchi, norvegesi e spagnoli.

"Imparare a vivere in un videogioco significa, in altre parole, *imparare a pensare*. Il videogioco è un *dispositivo conoscitivo*"

Ovviamente, del progetto Stori@Lombardia, gli organi di informazione generalista e specializzata non hanno minimamente accennato. Ma potete stare certi che, da qui a un mese, la prima pagina di un quotidiano ospiterà l'ennesimo reportage contro i videogiochi. Con buona pace di Steven Johnson e Paolo Paolini. (Di)Stacco.

Matteo "mbf" Bittanti (mbittanti@libero.it) è il curatore della collana 'Ludologica. Videogames d'Autore' (ludologica.com). Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.

MIGHTIER THAN THE SWORD

Gary Penn

Saranno famosi

Povero Chris Martin. Il frontman dei Coldplay, cocco dei media musicali, l'ha proprio fatta fuori dal vasetto quando ha iniziato a lamentarsi di essere un semplice schiavo al servizio degli azionisti. La band inglese ha accumulato un ritardo mostruoso nel portare a termine il suo ultimo album 'X&Y', dichiarandosi irritantemente sorpresa quando il suo cliente (in questo caso la casa discografica EMI) non si è dimostrato troppo contento della cosa.

"Le deadline per noi non significano nulla", ha detto Martin, con la sua faccia da duro. "Se è necessario, manderemo in rovina l'intera casa discografica [EMI, appunto]".

Alla grande. L'industria del 'divertimento interattivo' potrà non avere la medesima visibilità a livello personale dei suoi concorrenti più datati, ma ci sono sicuramente molti sviluppatori che concordando con i proclami pretestuosi di Martin.

Io ero uno di loro: mi divertivo a frignare sull'oppressione commerciale e i diritti degli artisti, vantandomi di lavorare per passione e non per soldi (mentre la realtà è che se me ne fosse importato davvero qualcosa, avrei mirato a guadagnare diversi milioni da investire successivamente 'nell'arte videoludica').

Nel corso della storia, i cosiddetti artisti hanno incassato bellamente commissioni da parte di consumatori con più soldi che buonsenso, semplicemente per pagarsi l'affitto o più in generale per campare. Poi però si sono lamentati che l'industria li stesse spolpando, pur conoscendo molto bene la natura dell'industria stessa. Funziona così.

Vi farò una rivelazione. Questo. È. Un. business. Non potete aspettarvi di buttare via il vostro tempo coi soldi di qualcun altro per cazzeggiare in allegria, quando esistono abbondanti forme di finanziamento alternative (alcune di queste basate sull'altruismo dei finanziatori). Il fatto è che i Coldplay, come molti altri 'artisti', hanno firmato un contratto per realizzare un prodotto d'intrattenimento da vendere in un ambiente commerciale: un prodotto che deve essere reso appetibile, ben visibile e disponibile per il maggior numero di persone entro una data precisa. Questi artisti hanno qualche altra possibilità se vogliono esprimere le propri opinioni o condividere i propri sogni preziosi col resto del mondo? Certo. Basta farlo gratuitamente, se si tiene così tanto ad essere apprezzati.

La nostra industria è zeppa di artisti che credono di soffrire per esprimere la propria arte, ma in realtà l'interesse popolare o culturale nei loro confronti è trascurabile. Oltre i confini del loro limitato dominio, le stelle dei videogiochi vengono semplicemente ignorate dai riflettori dei media. Un paragone appropriato potrebbe essere quello coi registi di Hollywood. Con i film, la maggior parte della gente è interessata alla pellicola e agli attori, non a quello che accade dietro le scene. L'apprezzamento è solo superficiale: solo gli appassionati scavano più a fondo e conoscono registi, sceneggiatori e altri artigiani del settore.

Ma dove sono le nostre superstar? E non mi riferisco ai geek, agli hippy o a qualsiasi tipo di amabile figura paterna. Parlo dei folli sporchi, imbottiti di droghe, le cui imprese sono facilmente notiziabili e che bruciano come meteore al lavoro o nel tempo libero, lasciando dei cadaveri riveriti e stimati. Ovviamente non mi permetterei mai di suggerire che alcol e droghe siano roba da duri, da furbi o da gente matura (anche se, con la dovuta moderazione, sono senz'altro fantastici), ma ci sarà sicuramente qualcosa di più dietro ai nostri autori.

Non è che quest'industria sia completamente immacolata, ma è innegabile che la comunità di sviluppatori, composta in larghissima parte da persone giovani e 'normali' piuttosto che esotiche e bizzarre, rimanga sconosciuta al resto del mondo. Vedremo mai il giorno in cui un designer di videogiochi finirà sulla patinata copertina di una rivista scandalistica, fotografato nel bel mezzo di un festino a base di sesso e droga?

I VIP di serie B sono spesso colti in flagrante in posizioni compromettenti. I media ne vanno pazzi e non aspettano altro che diventino famosi e che cadano nel precipizio, pronti a prenderli a calci una volta che sono a terra inermi. Ma nel mondo reale a chi interessano le vite dei creatori di videogiochi?

Le colonne dei giornali, e i cimiteri, sono pieni di attori, registi, musicisti, scrittori, pittori, scultori e altri artisti dotati di un'esilarante combinazione di talento e vite private piccanti (alcune delle quali vengono alla luce solo in seguito alla loro morte).

Noi invece chi abbiamo? Carmack col suo look da ragazzino perenne. Molyneux con la sua aria da intellettuale. Miyamoto con la sua faccetta simpatica. Minter col suo aspetto da hippy brasato. American McGee. John Romero. Spector. Meier. Wright. Braben. Kojima. Mizuguchi. Matsuura. Di nomi ce ne sono parecchi. Ma di facce nemmeno una. Non c'è un Gallagher. O un Burroughs. Un Nicholson o un Simpson. Non ci sono protagonisti. Non c'è gente incazzata. Non ci sono stili di vita anormali. Non ci sono personalità. Nemmeno il minimo accenno di omosessualità dichiarata.

Potrà esserci dell'estrema passione alla base di tutto, ma la realtà è che il processo di realizzazione di prodotti d'intrattenimento non è quasi mai divertente, o perlomeno interessante. E lo stesso vale di solito per i loro autori. Al giorno d'oggi sono team di decine di persone a rendere vera la magia, il che rende ancora più difficile identificare chi debba essere acclamato come il vero genio creativo. È colui che avuto l'idea originale? Colui che l'ha realizzata? Colui che l'ha resa così affascinante da vedere? Colui che c'ha creato attorno dei momenti davvero memorabili? Colui che fa la migliore figura di fronte ai media?

"Questi artisti hanno qualche altra possibilità se vogliono esprimere le proprie opinioni o condividere i propri sogni preziosi col resto del mondo? Certo"

Il genio permette di ottenere qualcosa dal nulla, trasformare una cosa normale in straordinaria, e di farlo con naturalezza. Chi riesce a sfruttare le proprie idee in maniera efficace merita rispetto, ma non dovrebbe aspettarsi che il medesimo rispetto arrivi automaticamente dal grande pubblico.

Gary Penn ha iniziato la sua carriera con Zzap!64 per poi lavorare per BMG e DMA Design. Attualmente realizza giochi per Denki

Wilde Cunningham è l'avatar mediante il quale nove disabili di un centro di cura di Boston si collegano a *Second Life*. Nove persone in un unico corpo virtuale, una nuova vita libera dalla malattia e dalle frustrazioni quotidiane. Per loro, la migrazione dal proprio corpo reale non ha accezioni negative, solo positive. Non è una fuga, ma una liberazione: i nove sono felici di lasciare il mondo reale. Ma esiste un altro gruppo di persone che ha probabilmente ancora più ragioni per allontanarsi dal mondo reale, un altro gruppo per cui il viaggio nella realtà virtuale equivale a un viaggio in un mondo con meno dolore. Stiamo parlando di coloro che soffrono della condizione riconosciuta come la più dolorosa fra quelle note alla medicina: le vittime delle ustioni.

THE GUEST

Tim Guest

Antidolorifici virtuali

La passione del dottor Hunter Hoffman per la realtà virtuale ha avuto inizio con un interesse nel modo in cui la gente ricordava ciò che era reale e ciò che era immaginario. Utilizzando un'apparecchiatura dei primi anni '90, Hoffman ha scoperto che una miscela di informazioni tattili e visive produceva l'immersione più consistente in mondi creati digitalmente: ha così simulato di mangiare una barra di cioccolato e mentre il soggetto mangiava la barra digitale, gli infilava una vera barra di cioccolato in bocca. Ciò che ha notato è che una combinazione di reale e virtuale poteva assorbire completamente i pazienti, che avrebbero ignorato tutto ciò che accadeva intorno a loro. Hoffman iniziò così a studiare chi avrebbe potuto beneficiare maggiormente di quest'assenza dalla realtà. Un incontro con David Patterson, uno psicologo che aveva utilizzato l'ipnosi per curare il dolore, spinse i due a collaborare. All'inizio la coppia lavorò insieme gratuitamente e nel proprio tempo libero, finché, dopo aver ottenuto alcuni notevoli risultati preliminari, Paul Allen, socio fondatore di Microsoft, si fece avanti per finanziare la ricerca.

Le ustioni gravi devono essere fasciate ogni giorno, un processo agonizzante che può richiedere fino a un'ora. I ricettori del dolore danneggiati riportano dolore costante e la maggior parte di essi sono nella pelle. Hoffman cominciò la propria ricerca domandando ai pazienti quanto gli piacesse farsi cambiare i bendaggi. I pazienti di solito gli chiedevano se fosse pazzo. Alcuni diventavano furibondi sentendo quella domanda. Qualche settimana più tardi, dopo aver passato un po' di tempo nello Snow World creato da Hoffman (indossando dei caschi per la realtà virtuale, potevano tirare palle di neve virtuali a pupazzi di neve virtuali mentre gli venivano cambiate le bende), i pazienti riportavano un sei o un sette su una scala di piacere che andava da 1 a 10. Era la parte più dolorosa della loro cura, eppure stava iniziando a piacergli.

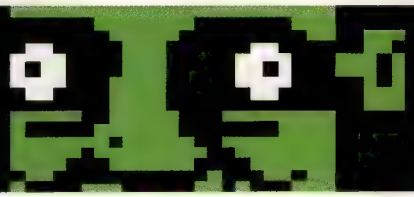
La visione di Hoffman parla di un mondo in cui la realtà virtuale sia semplicemente un'altra tecnica per alleviare il dolore della gente. "È come la risposta a una normale dose di medicina: chi soffre di più necessita di più morfina", mi ha detto Hoffman al telefono, dalla casa di sua madre a San Diego. "Quando cerchi di curare il dolore delle ustioni, cerchi di curare qualcuno che prova del vero dolore. Per aiutarli, abbiamo bisogno di un mondo virtuale davvero valido". Dopo i successi ottenuti con i pazienti ustionati, Hoffman ha iniziato a lavorare con altri psicologi per estendere la propria terapia cognitiva basata sulla realtà virtuale ad altre aree di trattamento. Lavorando con la dottoressa JoAnn Difede, professoressa di psichiatria al New York Presbyterian Hospital, Hoffman ha sviluppato una simulazione per aiutare le persone traumatizzate dagli attacchi al World Trade Center. "Cominciano osservando il World Trade Center, completamente intatto, in una meravigliosa mattina col cielo blu", spiega Hoffman. "Spesso questo è sufficiente a scatenare una reazione emozionale. Ma dopo circa un'ora, quando sono a proprio agio con i grattacieli, facciamo passare vicino un aereo. L'aereo non si schianta, ma li innervosisce comunque. La differenza fra fare questo sullo schermo di un computer, e farlo con un caschetto virtuale come facciamo noi, è che l'illusione di tornare indietro, di essere davvero lì, è infinitamente maggiore. È nuovamente l'11 settembre. Poi passiamo a un aereo che si schianta, ma senza sonoro, senza esplosioni. Lo ripetiamo ancora e ancora, per ore, fino ad arrivare a un punto in cui sono innervositi, ma non disperati al punto di voler abbandonare la stanza. Poi aggiungiamo gli effetti sonori. Un'esplosione fragorosa, gente che urla. Un secondo aereo si schianta, poi le torri collassato, il fumo, le sirene, la gente, la confusione. È molto efficace". Ad oggi, di sette pazienti, sei sono migliorati drasticamente. E nessuno di loro aveva risposto ad altri trattamenti.

Hoffman sta anche lavorando con l'esercito statunitense per sviluppare una cura per i soldati di ritorno dalle zone di guerra con sintomi di stress post-traumatico. Grazie ai fondi ottenuti da Allen, Hoffman sta lavorando insieme a un terapista della Haifa University in Israele per curare i sopravvissuti di attentati suicidi.

Ho chiesto a Hoffman dettagli sulla tecnologia dietro a questi scenari virtuali. "Prima che iniziassi ad usare la realtà virtuale, un buon computer per la VR costava 175.000 dollari. Appena dopo che ho cominciato, ne è uscito uno nuovo che costava 90.000 dollari. Quando ho iniziato a lavorare con i pazienti ustionati, una macchina davvero buona veniva 45.000 dollari. Ora si può comprare un computer altrettanto buono per 3.000 dollari. Si può usare anche un laptop". E per quanto riguarda il software? "Be', stiamo usando un software proprietario al momento, sviluppato dall'esercito statunitense. Ma sto esaminando un nuovo software attualmente. Sembra fantastico. Lo stato dell'arte". "Davvero?", ho chiesto. "Quale?". "*Unreal Tournament*", ha risposto.

"Utilizzando un'apparecchiatura dei primi anni '90, Hoffman ha scoperto che una miscela di informazioni tattili e visive produceva l'immersione più consistente possibile"

Tim Guest è uno giornalista con anni d'esperienza nel campo tecnologico e dei videogiochi. Attualmente scrive su Guardian e Daily Telegraph



BIFFOVISION

Contro tutto e contro tutti

Burn, Hollywood, burn

Da quando ho smesso di fare il giornalista di videogiochi a tempo pieno, sto provando a mettere insieme una specie di carriera come sceneggiatore per la TV. Quelli di voi che seguono regolarmente la mia rubrica si saranno senza dubbio fatti nella loro testa un'immagine dello stile di vita roboante che dovrei condurre in seguito a questo cambio di professione, magari col sottoscritto che sniffa coca dal sedere di un mandrillo mentre è spaparanzato sul sedile posteriore di una fuoriserie a forma di razzo. Be', la mia vita lavorativa è per gran parte così, ma il restante 25% circa è formato principalmente da riunioni.

È stato proprio ad una di queste riunioni che recentemente la mia vecchia professione s'è insinuata in quella nuova. Un produttore stava cercando uno sceneggiatore che gli desse una mano a portare avanti un progetto (per salvaguardare l'anonimato delle persone coinvolte, lo chiamerò 'Junior Samurai') che aveva preso vita sotto forma di videogioco. Non so perché, sono stato raccomandato per la mia esperienza sia nel campo dell'animazione che in quello dei programmi televisivi aventi come protagonisti i samurai (non è esattamente così, ma in fondo, chissenefrega?).

Da quanto sono riuscito a capire, lo sviluppatore del gioco aveva deciso che 'Junior Samurai' (il cui concept era un'opera d'ingegno che avrei potuto partorire in due minuti sul retro di un fazzoletto. Di carta. Usato) era talmente eccezionale che avrebbe potuto funzionare come brand su una serie di media diversi. A un certo punto il progetto era stato sottoposto all'attenzione di un'emittente, i cui dirigenti probabilmente non avevano ancora smaltito la sbornia della sera prima e avevano chiesto un secondo incontro.

Il sottoscritto era stato invitato per presentare il modo in cui avrei sviluppato il tema già esistente nel caso mi fosse stato assegnato il ruolo di sceneggiatore: il mio entusiasmo in merito era piuttosto basso, ma ero se non altro disposto a mostrare una notevole forza di volontà. Purtroppo, nell'istante stesso in cui sono entrato nella stanza, ho capito che non avrei avuto il lavoro. Prima ancora che potessi aprire bocca, mi è apparso evidente che alla rappresentante dell'emittente non potesse fregare di meno di ciò che stavo per dire. Forse non le piacevano i miei pantaloni, o forse riteneva che il progetto fosse già carne morta, ma per qualche ragione quella malefica pollastra non ha alzato lo sguardo dal suo cellulare per tutta la durata della riunione.

Distratto da una simile maleducazione, non mi è rimasto altro che dipanare la mia pietosa visione della serie televisiva al rappresentante della casa di videogiochi. Purtroppo, pur essendo una persona educata e rispettosa, quest'ultimo non capiva granché di sceneggiature per la TV dei ragazzi. E, ad essere onesto, mi sono malamente giocato anche le mie ultime carte quando gli ho detto che i documenti già redatti per la serie non sembravano altro che i documenti di design di un videogioco e che i personaggi avevano il medesimo spessore emozionale di nemici di fine livello.

Alla fine della riunione, il mio livello di disapprovazione era al limite. Non solo per l'indolente strega assatanata di SMS dietro alla scrivania, ma perché qualcuno con una preparazione e un'esperienza completamente diversa doveva decidere se io potessi fare un lavoro che ho sempre portato a compimento per quasi dieci anni. E ho avuto pure una nomination per un BAFTA! E mi hanno premiato con un Sony Award per la mia trasmissione radiofonica! E... e... e sono il più figo nell'universo, ecco!

Qualche anno fa ho intervistato l'amministratore delegato di una delle più grosse case di videogiochi inglesi. La sua società aveva acquisito una serie di brand internazionali, che sperava di poter trasformare con successo in videogiochi. Per ragioni che possono essere definite solo come incomprensibili, l'etichetta voleva anche trasformare diverse di queste serie in film dal grosso budget. Durante la nostra intervista, l'AD la fece parecchio lunga parlando di grosse celebrità con cui stavano già trattando e, senza il benché minimo briciolo di umiltà, mi rivelò che stava dando una mano a scrivere la sceneggiatura in prima persona.

Secondo lui, i suoi film erano validi come quelli già nelle sale. Ma man mano che la nostra conversazione proseguiva, realizzai che avevo di fronte qualcuno (anche in questo caso una persona estremamente piacevole) che stava uscendo dalla sua area di competenza, avventurandosi in un'industria che semplicemente non comprendeva. Certo, la sua società aveva prodotto videogiochi che avevano straveduto. Certo, era un megamiliardario con una notevole quantità di fondi a disposizione. Ma questo non lo rendeva automaticamente Steven Spielberg. Di conseguenza, i suoi film non sono probabilmente più vicini all'essere realizzati adesso di quanto non lo fossero quattro anni fa.

Azzarderei che un 40% dei soldi che ho guadagnando scrivendo sceneggiature riguarda progetti che non sono mai stati realizzati. Film, sitcom, serie drammatiche, programmi per bambini: ho fatto di tutto. Una persona che conosco ha avuto il via libera per una serie in prima serata, otto puntate su un'emittente nazionale inglese, solo per vedere l'intero progetto disgregarsi a sole due settimane dall'inizio delle riprese.

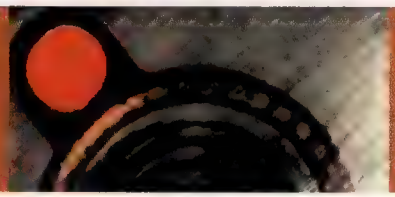
Uno sceneggiatore ci si abitua, per quanto amara sia l'esperienza. Sapevo che i film dell'amministratore di cui sopra non sarebbero mai stati realizzati nel breve futuro e allo stesso modo avevo i miei dubbi sul fatto che 'Junior Samurai' avrebbe mai raggiunto gli schermi televisivi.

Ma questi non sono gli unici casi di sviluppatori che hanno provato ad aprirsi una via nella giungla di Hollywood. Sarebbe un po' come se un ottico di successo decidesse di espandersi nella riparazione dei cappelli. O qualcosa del genere. Può essere che il motivo risieda nella disperazione per un'industria videoludica perennemente sull'orlo del collasso? O nell'imbarazzo costante di lavorare in un'industria vista come indirizzata a un pubblico di teenager nervosi? O è semplicemente vanità?

Il fatto è che i videogiochi non sono film, allo stesso modo in cui l'industria videoludica non è l'industria cinematografica. Ci sono regole diverse e strategie differenti: film e spettacoli TV sono macchine ormai ottimizzate e oliate alla perfezione, al cui confronto l'industria dei videogiochi è ancora in rodaggio e con mille problemi.

"Qualcuno con una preparazione e un'esperienza completamente diversa, doveva decidere se io potessi fare un lavoro che ho sempre portato a compimento per quasi dieci anni"

Mr Biffo è un giornalista del settore ormai in pensione. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.



MR BYTE

Riccardo Albini

Intrattenimento portatile

Ai più attenti o assatanati di voi non sarà sfuggita la notizia che in Giappone due case di film per adulti hanno annunciato l'uscita a luglio di otto film per PSP dai titoli evocativi come 'The Nurse of a Big Breast' (sic) e 'The High Class Soap Mistress'. Dopo il soft porn di Playboy, era solo una questione di tempo prima che qualcuno pensasse di offrire dell'hardcore porn al pubblico degli hardcore gamer (lo dice la parola stessa…).

Film porno sulla PSP? Non c'è più religione! E adesso dove li metteranno, nei telefonini?

Mi dicono dalla regia che il materiale pornografico per i telefonini è in circolazione già da tempo. E gode di ottima salute: nel 2004 gli accessi alle aree 'vietate ai minori' via UMTS ha generato in Italia un giro d'affari di 140 milioni di euro (fonte: Eurispes). Se c'è un pubblico che spende quasi 280 miliardi del vecchio conio per vedere donne nude sullo schermo di un cellulare, volete mettere vedere le tette di Jenna Jameson nello splendore dei 4,3 pollici in formato 16:9? Sarete l'invidia di tutti i vostri amici.

Che sia il sesso, quindi, la killer application che farà lievitare il mercato di PSP? Sony probabilmente non se lo augura, ma non ha niente da eccepire. "A differenza dei giochi, crediamo che l'UMD sia un media all-purpose, come il DVD. Non controlliamo il loro contenuto come facciamo per i giochi. Non siamo nella posizione di sapere che film vengono pubblicati", ha commentato un rappresentante di Sony Computer Entertainment in un'intervista rilasciata ad un sito giapponese e riportata da Gamespot.

Non capisco perché anche i giochi non possano essere 'all-purpose', ma non divaghiamo. Il mondo dei videogiochi, nei post sui forum e nei commenti della stampa specializzata, ha finora reagito in modo critico nei confronti di Sony oppure divertito, coniando nuovi variazioni dell'acronimo PSP come 'PornStation Portable' o 'PlayStation Pornable'. Ma gli osservatori esterni, più lucidi e meno passionali dei guelfi e ghibellini che popolano il mondo partigiano dei videogiochi, sostengono che Sony abbia imparato a proprie spese, perdendo la guerra del formato video, che non c'è niente come i film per adulti per influenzare in modo significativo l'espansione di un nuovo formato o di un nuovo media.

La storia dell'intreccio tra tecnologie video e film per adulti è un manuale di marketing. Sony lo ha imparato sulla propria pelle: l'esplosione dei film porno in VHS fu infatti una delle cause della sconfitta del formato Betamax. E in seguito, il sesso fu di grande aiuto per la diffusione della TV via cavo, della TV via satellite, del DVD e anche di Internet.

Farà vendere anche la PSP? Probabilmente sì. È proprio perché i film a luci rosse rappresentano un vantaggio competitivo nei confronti del DS (sono pronto a scommettere il compenso di questo articolo che Nintendo non permetterà mai a nessuno di 'sporcare' la propria immagine familiare), che Sony sembra disposta a rischiare di dover passare attraverso le forche caudine di possibili campagne stampa che stigmatizzino il fatto che del materiale pornografico sia disponibile su una macchina per videogiocare, quindi per definizione destinata a un pubblico di ragazzi. In effetti suona stridente, ma le reazioni (critiche o divertite) dei videogiocatori, della stampa videoludica e degli addetti ai lavori sembrano trattare PSP come una faccenda personale, interna al mercato dei videogiochi.

Ma PSP, è bene ricordarlo, non è una console portatile, ma un "sistema di intrattenimento personale multimediale" basato su cinque pilastri: audio, video, giochi, foto e WiFi. Tanto quanto l'iPod, il DVD o le fotocamere digitali, PSP è destinata a un pubblico composito, di cui i giocatori sono solo una quota parte. Il suo obiettivo ultimo non è solo quello di battere Nintendo, ma anche imporre il nuovo formato UMD come standard del video portatile. Il fine, insomma, giustifica i mezzi.

Con PSP, Sony cambia il paradigma della macchina videoludica dedicata e ritorna a giocare in casa, nel campo dell'elettronica di consumo che è invece poco frequentato dai suoi concorrenti, abbandonando definitivamente il "ghetto del videogioco" per andare a cercare nuovi territori, nuovi utenti, nuovi mercati. Fortunatamente, questa poliedricità della PSP sta attirando un pubblico più interessante dei pornografi: quello degli hardcore geek che hanno sentenziato che la PSP è cool.

Mi auguro quindi che Sony si comporti con la stessa liberalità che ha dimostrato nei confronti dell'industria pornografica, anche verso quella scena underground che è rimasta affascinata dal potenziale extra-ludico di PSP e si scambia opinioni, idee e codice nei forum di siti come PSP411, che ha un sottotitolo che è tutto un manifesto: "Goodbye Gaming Ghetto'.

Affaccendati come sono a trovare nuovi modi di usare la PSP, a scoprire direzioni impreviste, forse dirompenti, i geek rappresentano il vero vantaggio competitivo di PSP. Più del sesso.

Questa scena sta già generando una fiorente produzione di applicativi per espandere le funzionalità di PSP. E chissà cosa potrà inventarsi ancora se Sony gli fornirà il supporto necessario. Non stiamo parlando di pirati, ovviamente, ma di hacker al lavoro su applicazioni originali che sfruttino al meglio gli organi interni di PSP.

Al di là di paletti che non siano quelli della legalità, Sony non dovrebbe frenare questa esplosione di creatività. Perché è una sorta di laboratorio permanente, per giunta gratuito, dove si sperimentano nuove strade in grado di portare PSP dove neanche Sony ha mai pensato di arrivare.

Per quanto il lancio di una nuova tecnologia o di nuovo prodotto come PSP sia studiato nei minimi particolari con il contributo di diverse discipline, una volta che è in mano agli utenti può succedere di tutto. Pensate agli SMS. Nati come sistema interno per la comunicazione tra ingegneri e tecnici di rete (o, appunto, per il divertimento dei geek), oggi sono lo strumento di comunicazione più usato nel mondo. Solo in Italia lo scorso anno sono stati inviati 22 miliardi di SMS, circa 60 milioni al giorno. Uno virgola qualcosa per ogni italiano (neonati e ultranovantenni compresi).

Applicazioni come PSP Video 9, un programma per convertire file AVI, MPEG, ecc. nel formato MP4 letto dalla console Sony, sono in grado di rendere concreto uno dei pilastri su cui si basa il progetto PSP: farla diventare il 'vPod' che Apple non sembra avere fretta di lanciare. Immaginate cosa potrebbe scatenare a livello creativo e commerciale un video PSPcasting?

"Affaccendati come sono a trovare nuovi modi di usare la PSP, a scoprire direzioni impreviste, forse dirompenti, i geek rappresentano il vero vantaggio competitivo di PSP. Più del sesso"

Riccardo Albini è stato l'ideatore di Videogiochi, la prima rivista italiana del settore (1983), e del Fantacalcio, nonché direttore di testate storiche come Zzap!, K/Zeta e Game Power

THE NEON BIBLE

Paolo Paglianti

All'E3 ho visto...

Parlando con l'editor della prestigiosa testata PC Gamer, ho scoperto che anche quest'anno, in Gran Bretagna, le riviste di videogiochi non presenteranno 'articoloni' dedicati all'E3. L'idea è che i tempi editoriali facciano uscire i periodici nelle edicole circa tre settimane dopo la chiusura dello show losangelino, e quindi, secondo i cugini anglosassoni, non abbia molto senso fare uno speciale su tutti i giochi visti all'E3.

Dico subito che non sono d'accordo con questa visione: su Giochi per il Mio Computer, come ogni anno, abbiamo dedicato una ventina di pagine ai titoli presentati all'E3, e sono convinto che in primo luogo sia una splendida occasione per tastare il polso al mercato, per vedere cosa ci aspetta nei prossimi 12-18 mesi. Inoltre, nonostante quest'anno la parte del leone l'abbiano sicuramente fatta le presentazioni delle nuove console, sono comunque apparsi parecchi titoli interessanti e nuovi per PC.

Lo scambio di opinioni con il giovine di PC Gamer mi ha fatto pensare a una 'rassegna' di emozioni e frasi sentite o semplicemente origliate nel totale e delirante casino dell'E3, dove solo una certa massa personale mi ha permesso di muovermi tra gli stand sempre più affollati. Ecco, la prima emozione è questa. Casino, tanta gente. Gente che ha pagato più di 100 dollari per entrare nella fiera per un giorno solo, e magari passare un'ora in coda per vedere il filmato di *Prey*, o quello di *Alan Wake*.

La seconda emozione ha un sapore più acre: prima di mettere piede in fiera, ho assistito alla presentazione di Xbox 360 e ho visto i filmati di PlayStation3. La sensazione che ho avuto, alle 10 di mattina del primo giorno di E3, è stata quella di far visita a un amico in partenza per andare a lavorare in Sud America: avete fatto tante cose assieme, giurate di sentirvi, ma stai male di bestia perché sai che non sarà mai più la stessa cosa, niente più birre alle due di notte. L'amico è ovviamente il PC: avevo una paura dannata che questo fosse uno degli ultimi E3 in cui fossero presenti giochi per 'lui'. Dopo tre giorni di E3, ho tirato un bel sospiro di sollievo, dato che la situazione sembra per fortuna molto più rassicurante. Certo, è mancato l'annuncio shock, il filmato di cui tutti parlano. Il *Doom 3* di due anni fa, insomma. Però erano presenti molti giochi, la maggior parte tra il decente e il piacevole, e una decina di capolavori, alcuni dei quali solo per PC. Tanto per fare qualche nome, l'antigravitazionale *Prey*, il visionario *Spore*, il conquistador *Age of Empires III*, il giappo-horror *F.E.A.R.*, il persistente *Tabula Rasa* e il massacrevole *Quake Wars: Enemy Territory*.

La situazione è stata dipinta con la consueta lucidità da colui che, personalmente, ritengo un genio. Richard Garriott aka Lord British di *Ultima*, in un'intervista che ha messo a dura prova la capacità mattiniera di chi vi scrive (mai vista un'intervista programmata alle sette di mattina!), sul tema 'Il futuro del PC' ha risposto: "Non c'è problema. Nella casa del futuro, vedo due ambienti diversi per giocare: uno in salotto, magari con gli amici, i figli o la moglie, davanti al televisore e tendenzialmente in compagnia; e uno nello studio, o nella stanza da letto, con il computer. La differenza tra i due è che nel primo caso, i compagni di gioco stanno dalla nostra stessa parte del monitor, si gioca quando si ha tempo o quando capita l'occasione, dopo cena, magari per qualche ora. Nello studio, invece, l'intrattenimento è più personale, gli eventuali amici con cui lo condividiamo stanno dall'altra parte del monitor, e il tipo di giochi è per questo diverso; il giocatore pianifica di giocare per ore e in modo continuativo. Ma non vedo perché una delle due forme di divertimento debba eliminare l'altra". Mitico. Speriamo torni a fare anche qualche gioco single-player.

Davanti a uno schermo grosso più o meno quanto il mio salotto, ho visto poi *Spore* in compagnia del suo creatore Will Wright. In altre pagine di questa rivista avrete letto, o leggerete prossimamente, di quanto sia rivoluzionario e ambizioso questo progetto. Non ripeto queste considerazioni scontate, parlando di Wright; dico solo che mentre decine di software house stanno affannosamente tentando di clonare *The Sims*, lui è già partito per un gioco che dovrebbe comprendere lo stesso *The Sims*, più *Sim City*, *Civilization*, *Black & White*, *Age of Empires* e *Alpha Centuari*. Mentre tutti gli altri stanno cercando disperatamente una nicchia (strategici ispirati alla manutenzione delle mura di un castello, lato mare), Wright crea un gioco totale, che comprenda tutti i generi. A partire, pensate un po', da *Pac-Man*.

Concludo con una frase di David Cage, di Quantic Dreams (quelli dell'imminente *Fahrenheit*): "al momento, la trama nei videogiochi è come la trama nei film porno. Un banale pretesto per introdurre l'azione, che dura il tempo del filmato iniziale, dopodichè è tutto uno spara-spara senza una reale evoluzione della storia". Be', magari si è dimenticato di certi giochi che ho giocatoio (*Deus Ex*, *Vampire*, *Ultima*, *Planescape Torment*, *System Shock*), ma non posso che trovarmi d'accordo per quello che riguarda il 90% dei titoli attualmente disponibili.

D'altra parte, vedendo nel poco tempo disponibile gli splendidi filmati per 360 e PS3, credo che il salto generazionale stupisca chi finora ha giocato solo su PS2, Xbox e GameCube, evitando accuratamente il PC: a mio modo di vedere, la grafica delle console di prossima generazione non è così distante da quella dei giochi ora disponibili per PC, e se cinque anni fa rimanevo a bocca aperta di fronte ai filmati di Kojima sull'allora nuova PS2, oggi non vedo queste enormi differenze. Il simil-realismo di *Killzone 2* (al di là dei discorso sull'attendibilità del filmato) è allucinante, ma non credo che sia poi così distante dall'ultimo *Splinter Cell* o da *HL2*.

La mia personalissima opinione è che la prossima partita, nel gigantesco e multimilionario Monopoly tra Sony, Microsoft, Nintendo e PC-Indipendenti, si giocherà essenzialmente sul tavolo delle idee e della creatività. Creare giochi innovativi, divertenti e, si spera, originali è la sfida che attende chi ha già ora in ufficio i devkit di Microsoft e, a breve, di Sony. Mi preoccupa quindi il fatto che EA, il publisher più importante al mondo, dichiari che si concentrerà su titoli "di sicuro successo" (ovvero sportivi e franchise di grosso richiamo) dato che una produzione next gen che non raggiunga gli obiettivi sperati (in termini economici) può far fallire anche un'etichetta delle dimensioni della stessa EA. E questo, un pochino, è preoccupante. In attesa di vedere come si evolverà il mercato, torno al mod per *Rome Total War*, *Total Realism 5.4*. Ottanta MB di accuratissima rivisitazione storica creata da appassionati di war game per puro divertimento. Dannati macedoni.

"La grafica delle console di prossima generazione non è così distante da quella dei giochi ora disponibili per PC"

Paolo Paglianti è senior editor di **Giochi per il Mio Computer**. *Dal 1989 ha collaborato con diverse testate del settore, da K a ZETA*

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

RIVISTA +
GIOCO COMPLETO +
DVD A SOLI € 7,90
OPPURE
RIVISTA +
GIOCO COMPLETO +
1 CD A € 6,90

LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!

ANCHE NELLA VERSIONE BUDGET
CON ALLEGATO UN GIOCO COMPLETO
A UN PREZZO ECCEZIONALE!

Future
MEDIA WITH PASSION

I più attesi da **Videogiochi**

Spore
Il simulatore di Will Wright dovrebbe zittire tutti coloro che accusano EA di essere il killer dell'originalità nei videogiochi. Il titolo più ambizioso di sempre?

Tomb Raider Legend
Non il progetto più interessante dell'E3, ma la forza di volontà con cui Crystal Dynamics sta tentando di riportare in auge la serie merita sicuramente rispetto

We Love Katamari
E lo amiamo con tutto il cuore, anche senza novità. Ma le opzioni multi (non funzionanti nella versione presentata all'E3) promettono ore e ore di esaltazione

Scratch! Viewtiful Joe DS
Clover stupisce con un titolo che non si limita a sfruttare l'appeal del suo protagonista, ma mette sul piatto una giocabilità e una freschezza sorprendenti

(PC, Electronic Arts)

(PC, PS2, Xbox, Eidos)

(PS2, Namco)

(DS, Capcom)

Massive multiplayer

Quando il troppo storpia

Il nuovo hardware presentato all'E3 di quest'anno ha fornito agli sviluppatori più potenziale che mai. E a cosa sono serviti anni di ricerca in ambito tecnologico? Zombi, simulazioni sulla Seconda Guerra Mondiale, pistole, macchine, macchine con pistole... È inevitabile che maggiore sia il salto verso le console di prossima generazione, minore sia la spregiudicatezza dei primi documenti di game design per la next gen, ma la tendenza all'omologazione appare senza dubbio preoccupante.

Ma c'è un'altra tendenza, meno evidente, su cui sarebbe il caso di soffermarsi, ed è quella che vede negli ultimi titoli per console la rincorsa ostinata di molti studi verso modalità multiplayer particolarmente affollate. Un tempo *Battlefield* rappresentava un gioco per PC improponibile su qualsiasi altra piattaforma, e ora sta arrivando immancabilmente su console (p.036). *Perfect Dark Zero*, uno dei titoli di cui si è parlato maggiormente nello scorso maggio, dovrebbe garantire un supporto fino a 64 giocatori online. *Delta Force: Black Hawk Down* propone mappe per 32 utenti su PS2 e per una cinquantina circa su Xbox: non siamo ai livelli delle battaglie da 150 giocatori di *Joint Operations*, ma è il caso di riflettere su questa moda.

'Tanto' non equivale sempre a 'meglio'. Infilare decine di giocatori in un singolo deathmatch e dire "Pronti? Via! Adesso ammazzatevi!" potrà anche essere esaltante all'inizio, ma il divertimento va ben presto a farsi benedire quando l'anarchia e gli immancabili camper azzerano abilità e struttura del gioco. Grossi numeri di utenti equivalgono a grossi problemi di ogni tipo per i designer. Il primo problema è quello di assicurarsi che un numero sufficiente di persone sia sempre presente nel gioco: se Novalogic vende *Black Hawk Down* promettendo scontri epocali fra 50 giocatori, il consumatore dev'essere sicuro di andare online e di trovare almeno altre 40 persone pronte a darsi battaglia. E in un periodo in cui la stragrande maggioranza degli utenti Live è ancora saldamente incollata alle modalità multiplayer di *Halo 2*, la cosa non è certo scontata.

Il secondo grosso problema è dato dal fornire alla massa di gente che va online un numero sufficiente di cose da fare. Più grosso è il team di giocatori, maggiore è il compito per gli sviluppatori: le nuove mappe di *Halo 2*, progettate per sfide a 'soli' 16 giocatori, offrono dimensioni e complessità che molti FPS claustrofobici non riescono a raggiungere nelle loro modalità singleplayer. Figuriamoci online.

Il nodo della questione è quindi quello di capire se si stia davvero andando nella direzione giusta. Nonostante la sicumera con cui Microsoft sostiene che l'online gaming sia l'unica direzione possibile, non esistono prove concrete che i giocatori interessati a sfidare avversari dall'altra parte del mondo non rappresentino altro che una sparuta minoranza. E di questi, l'impressione è che un numero ancora ridotto voglia affrontare un intero esercito di avversari online. Non ci sono dubbi che la comunità di utenti interessati a questo genere di giochi sia in grado di far sentire il proprio supporto ed esternare calorosamente la propria passione, ma può darsi che gli sviluppatori stiano lavorando a titoli che richiedono un gran numero di giocatori, ma che ironicamente finiranno per soddisfare una nicchia molto ridotta del mercato.

Tomb Raider Legend (PC, PS2, Xbox) p028
The Warriors (PS2, Xbox) p030
Prince of Persia 3 (PC, PS2, Xbox, GC) p032
Genji (PS2) p034
Battlefield 2: Modern Combat (PS2, Xbox) p036
MGS3 Subsistence (PS2) p038
SOCOM 3 US Navy SEALs (PS2) p039
Bully (PS2, Xbox) p040
Prey (PC) p042
Quake IV (PC) p043
Call of Duty 2 (PC) p044
Company of Heroes (PC) p045
Commandos Strike Force (PC, PS2, Xbox) p046
King Kong (PC, PS2, Xbox, GC) p047
City of the Dead (PC, PS2, Xbox) p048
Call of Cthulu: Dark Corners of the Earth (PS2, Xbox, PC) p049
Spore (PC) p050
Yoot Saito's Odama (GC) p051
Okami (PS2) p052
Shadow of the Colossus (PS2) p053
Project Zero 3 (PS2) p054
Black (PS2, Xbox) p055
24: The Game (PS2) p056
Super Mario Strikers (GC) p058
New Super Mario Bros (DS) p059
Mario Kart DS (DS) p060
Gunstar Super Heroes (GBA) p061
Burnout Legends (PSP) p062
Daxter (PSP) p063

Tomb Raider: Legend

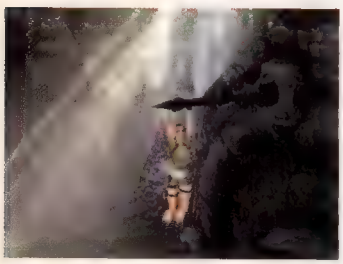
Per far rinascere la 'leggenda' targata Eidos, Crystal Dynamics conduce Lara Croft nella tomba

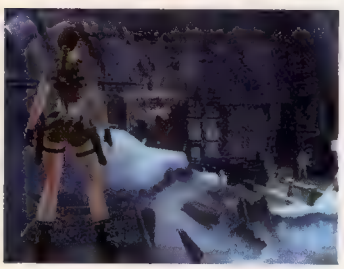
Quando il lead designer della nuova edizione di un franchise esordisce chiedendo "Avete giocato all'ultimo episodio? Che ne pensate?", è difficile rispondere con totale schiettezza, soprattutto quando quell'ultimo episodio risponde al nome di *Angel of Darkness*. Ma **Riley Cooper**, a capo del team di Crystal Dynamics impegnato nello sviluppo di *Tomb Raider: Legend*, vuole davvero sentirsi dire quello che gli interpellati hanno in mente. "Capisco, capisco", dice interrompendo i gentili giri di parole sollevati dalla sua domanda, "non è piaciuto neanche a me".

È raro sentire uno sviluppatore criticare il lavoro svolto da un altro team, peraltro facente capo al medesimo publisher. Ciononostante l'atteggiamento di Cooper rafforza le speranze di chi ha letto nel trasferimento del franchise dalle mani di Core Design a quelle di Crystal Dynamics una occasione di rinascita. E a giudicare dalla breve dimostrazione offerta, si direbbero speranze ben riposte.

"Per prima cosa abbiamo esaminato quel gioco [*AOD*] e tutti i giochi della serie, per capire cosa è successo a *Tomb Raider*, cosa non ha funzionato", spiega. Quindi volge l'attenzione al video, dove una magnifica cascata fa da sfondo ad una Lara al tempo stesso riconoscibile e diversa. "Le cose su cui ci siamo concentrati sono quattro", prosegue Cooper, "e la prima è stata Lara". Abbandonata alle sue animazioni passive in prossimità di un precipizio, l'eroina più famosa dell'universo videoludico ruota il capo per osservare il nuovo panorama che la circonda. La sua chioma stretta in una coda di cavallo serpeggia lungo la schiena mentre si sistema la cintura, stringe le cinghie che assicurano le fondine alle cosce ed esegue qualche esercizio di stretching. Realizzata con la consulenza dell'originale ideatore Toby Gard, questa nuova Lara è senz'altro la più vitale che la serie abbia mai ospitato. E sì, anche la più sexy. "Lara è adesso molto più realistica", spiega Cooper. "Abbiamo cercato di eliminare quella sua aria un po' tenebrosa per renderla più gentile, morbida e piacevole da guardare". In effetti, se l'eroina di Core Design rappresentava un'enfatica proiezione dell'ideale maschile di femmina formosa, quella di Crystal Dynamics è più semplicemente una bella donna, alta, tonica e armoniosa.

"Realizzata con la consulenza dell'originale ideatore Toby Gard, questa nuova Lara è senz'altro la più vitale che la serie abbia mai ospitato. E sì, anche la più sexy"



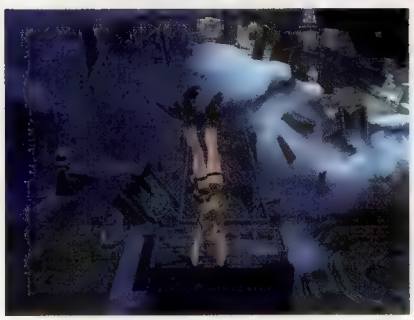


Piuttosto che accumularsi in un effimero inventario virtuale, tutta l'attrezzatura di cui si dispone è visibile direttamente sul modello poligonale di Lara, dalle bombe a mano ai kit medicali. Una piccola torcia elettrica agganciata alla cinghia dello zaino si accende automaticamente entrando in zone buie

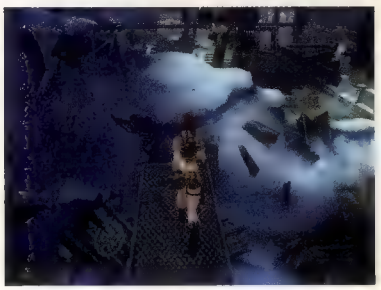
Il secondo aspetto revisionato dal team americano è il sistema di controllo. Abbandonato il modello character relative, *Legend* adotta la necessaria soluzione screen relative, supportata da animazioni meno legnose e da una più accondiscendente interazione con lo scenario. Laddove nei precedenti *Tomb Raider* Lara muoveva i suoi passi su una sorta di griglia invisibile (significando la necessità di compiere vere e proprie manovre di allineamento per eseguire con successo anche il più semplice dei salti), in *Legend* appare assolutamente 'svincolata', libera di esplorare l'ambiente con ritrovata sicurezza. È in grado di aggrapparsi automaticamente alle sporgenze in caso di accidentali passi nel vuoto e durante una scalata suggerisce chiaramente il 'passo successivo' volgendo il capo verso l'appiglio più vicino. Allorquando avvinghiata ad una roccia, Lara cambia postura in base all'inclinazione impressa sulla levetta analogica, sporgendosi nella direzione in cui spicchera l'eventuale balzo. Anche la telecamera soddisfa simili esigenze comunicative. Quando non è il giocatore a governarla, una regia automatica propone inquadrature prefissate che agevolano l'esplorazione suggerendo il percorso da seguire.

Sebbene questi cambiamenti possano dar adito a timori di sovra-semplificazione, di fatto ambiscono ad immunizzare il gameplay dal cancro del trial & error che da sempre indebolisce la serie. Ma soprattutto esaltano le qualità acrobatiche di Lara nell'ambito di un level design meno ortogonale del solito. Questa osservazione porta Cooper a discorrere del terzo elemento oggetto di revisione: "A differenza di *AOD* che per le prime due ore si svolgeva per le strade di Parigi, *Legend* riporta Lara nelle tombe". Nel rispetto del titolo e dello spirito originale del franchise, Crystal Dynamics intende tornare all'antica formula dell'Indiana Jones al

Sistema: **PS2, Xbox, PC**
Produttore: **Eidos**
Sviluppatore: **Crystal Dynamics**
Origine: **USA**
Data d'uscita: **Novembre (USA)**



Le animazioni con cui Lara disegna le sue evoluzioni sono eleganti e spettacolari come quelle di una ginnasta olimpionica. Non a caso certe acrobazie ricordano volteggi alla sbarra o alle parallele



Sebbene il combattimento costituisca solo il 30% di un'esperienza fondamentalmente votata alla esplorazione, la possibilità di eseguire evasive giravolte aeree confortati dal lock-on automatico e soprattutto di dirigere il fuoco verso specifici elementi 'esplosivi' semplicemente premendo il tasto che vi campeggia sopra, assicura che quel 30% risulti adeguatamente rocambolesco e spettacolare

femminile, ricollocando la serie sul binario del mistero e dell'esplorazione. *Legend* proporrà pertanto otto immensi livelli intarsiati in non meglio specificati 'siti archeologici', in cui non mancheranno trappole, boss e fenomeni paranormali "da far accapponare la pelle". La demo offerta da Cooper illustra una piccola sezione del quarto scenario, un tempio nascosto nelle viscere di una foresta africana. Mentre **Videogiochi** osserva Lara inerpicarsi lungo la sua vertiginosa facciata, il pensiero corre immediatamente ad *Ico*. E La domanda nasce spontanea. "Adoro *Ico*, così come molti membri del team", risponde Cooper, "ma no, la similitudine non è cercata. Dipende piuttosto dal fatto che *Tomb Raider* significa scoperta, esplorazione, grandi panorami".

Ma anche puzzle. Ed è proprio su questi che Cooper conclude la sua carrellata dei quattro aspetti di *Tomb Raider* 'rivisti e corretti'. "Invece dei classici puzzle a base di leve e casse da spingere che quasi mai hanno senso nel contesto dei livelli", spiega Cooper, "i nostri saranno più ampi e sensati". Inoltre, piuttosto che distribuire i pezzi di un enigma fra le varie sezioni di uno scenario, richiedendo ad esempio di recuperare un amuleto nella stanza A e di inserirlo nella nicchia della stanza B per aprire il passaggio della stanza C, *Legend* colloca nel medesimo ambiente tanto gli ostacoli quanto gli strumenti per superarli. Il che include l'eventualità che lo stesso enigma possa prevedere più soluzioni. La breve dimostrazione illustrata da Cooper chiedeva di abbattere una colonna per sbloccare un imponente ingranaggio. Tre le alternative possibili: dirigere il fuoco di una vicina postazione mitragliatrice verso la colonna, spingere quest'ultima con i piedi oscillandosi aggrappati ad una fune o, più brutalmente, depositarvi una granata alla base. "Praticamente", conclude Cooper, "noi presentiamo il problema e spetta al giocatore escogitare una soluzione".

La decisione di traghettare Lara Croft dall'altra parte dell'oceano sembra aver fatto compiere al franchise un balzo qualitativo di analoga gittata. Ciononostante un dubbio rimane, e cioè che adottando *AOD* come punto di riferimento per valutare i progressi di *Legend*, Crystal Dynamics possa aver inconsciamente limitato le sue ambizioni. In altre parole, esiste il rischio che il nuovo *Tomb Raider* sia semplicemente un tardivo adeguamento della serie agli standard odierni? "Assolutamente no!", risponde Cooper. "Con *Legend* stiamo cercando di spingere il genere in avanti. Molte persone credono che sarà migliore di *AOD*, ma non è abbastanza per noi. *AOD* rappresenta uno standard davvero basso". Di nuovo quell'asprezza critica. La speranza è che Cooper non veda nel suo precedente *Legacy of Kain Defiance* uno standard accettabile…

Attrazione magnetica

Fra gli attrezzi a disposizione della nuova Lara di Crystal Dynamics, il più intrigante è senz'altro il rampino magnetico. La sua capacità di agganciarsi a qualsiasi superficie metallica permette di tirare a sé piattaforme o di librarsi al di sopra di lunghe voragini appesi alla sua sottile fune. In quest'ultimo caso, nel rispetto di quella generale tendenza alla semplificazione che sembra aver mosso l'operato del team californiano, tutto ciò che il giocatore è chiamato a fare è premere due volte sul tasto del salto: la prima per spiccare il balzo, la seconda per lanciare automaticamente il magnete verso l'appiglio metallico del caso. Troppo facile? Può darsi, ma è necessario rispettare il giusto tempismo.

The Warriors

Dal grande al piccolo schermo, i guerrieri delle notti di fine anni '70 invadono i quartieri delle console del nuovo millennio

I cinici non mancheranno di pensare a *The Warriors* come ad un semplice picchiaduro che ambisca a distinguersi dalla massa facendo leva su una licenza cinematografica. Ma la realtà è diversa dalle apparenze. A ben vedere, sarebbe ingenuo per Rockstar sperare di vendere il suo nuovo prodotto unicamente sulla scorta del nome che lo identifica: sebbene noto ad alcuni giocatori di una certa età, il film di Walter Hill (uscito nel 1979, e noto in Italia come 'I Guerrieri della Notte') può difficilmente vantare la medesima risonanza di uno 'Star Wars: Episodio III' o di uno 'Spider-Man' in seno ad una comunità costituita prevalentemente da giovani. Il che non significa che Rockstar abbia speso soldi inutilmente. La volontà di distinguersi dall'offerta di analoga mercanzia ludica non si esaurisce nell'applicazione di *quel* titolo sulla copertina di un gioco eventualmente derivativo. Piuttosto, il 'valore' della licenza cinematografica si esprime nella capacità di quello stesso titolo di comunicare l'unicità dell'esperienza proposta.

The Warriors è effettivamente un'originale interpretazione del picchiaduro 3D, fondata sul controllo di una gang, sorretta da un solido costrutto narrativo e ammantata dalle tetre e inospitali atmosfere della New York degli anni di riferimento. Malgrado qualcuno possa sospettare un riciclo della guerriglia di quartiere tratteggiata per le vie di San Andreas, *The Warriors* ostenta un livello di complessità strutturale tale da impedire all'analogia di sopravvivere ad un'indagine meno superficiale. Il controllo della propria banda si esprime attraverso un'interfaccia ben più articolata rispetto a quella proposta in *San Andreas*, e prevede la possibilità di impartire ordini tanto generali (come attaccare, seguire, restare sul posto), quanto 'particolari' (come saccheggiare negozi o demolire vetture prendendole a calci e bastonate).

> "Il team canadese sembra denunciare una perfetta comprensione delle atmosfere tratteggiate da Walter Hill, ostentando la necessaria sensibilità estetica"

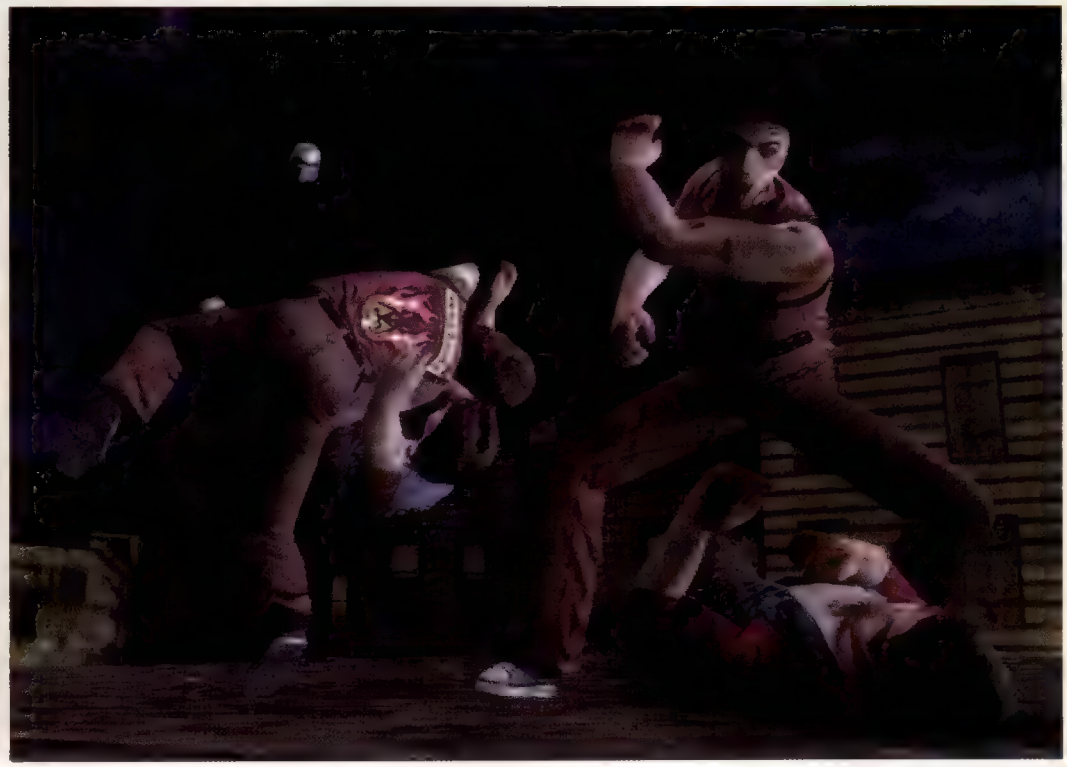
L'intelligenza artificiale sembra ispirare fiducia. Il giocatore è teoricamente in grado di limitarsi ad osservare l'evoluzione delle risse, ma l'IA avversaria impone comunque il proprio intervento. La morte di un compagno può essere evitata soccorrendolo mentre è steso al suolo in stato di incoscienza. E lo stesso vale per il protagonista, purché i suoi colleghi dispongano del kit necessario

Non esiste un semplice 'livello' attorno ai protagonisti di *The Warriors*, ma un vero e proprio ambiente partecipe dell'esperienza ludica. Terminata una rissa, basta alzare lo sguardo verso le facciate dei palazzi circostanti per notare gente alle finestre, gente accorsa per via degli schiamazzi, gente che non si fa gli affari suoi, gente che può essere invitata a ritornare alle sue faccende con la minaccia verbale o con un calibrato lancio di un mattone (che vedrà il bersaglio crollare all'interno del suo appartamento).

Un'altra differenza rispetto alle gang war di *San Andreas* è che in *The Warriors* non si spara. Sebbene sia imprudente escludere la possibilità che qualche arma da fuoco possa rendersi disponibile nel corso del gioco, le risse dimostrate da Rockstar suggeriscono un 'dialogo' più intimo e personale. Gli impatti di pugni e calci, gomitate e ginocchiate, siano questi subiti da avversari attivi o costretti al suolo dall'incoscienza, sono crudi e brutali. Sebbene non manchino mosse acrobatiche (come lanciarsi contro un avversario per metterlo al tappeto prima di bloccarlo con le gambe e fare del suo volto una spugna sanguinante), il repertorio si ispira ad istanze di realismo e plausibilità. Niente tripli calci volanti, mulinelli spazzatutto o mossa dei 100 pugni di Hokuto. Al fine di compensare la scarsa spettacolarità formale dei singoli attacchi, le animazioni trasmettono una gratificante sensazione di pesantezza e solidità, da impreziosire con l'impiego di ogni elemento scenografico adatto allo scopo. Spranghe, mattoni, bottiglie e bidoni della spazzatura sono ovviamente presenti in abbondanza, e sebbene il realismo di fondo impedisca di sollevare un pesante tavolo di legno massello, quello stesso realismo non vieta di demolirlo (magari scagliandoci sopra un avversario) per ricavarne strumenti offensivi più maneggevoli. E infine ci sono le mosse di coppia: basta afferrare un avversario e portarlo al cospetto di un compagno per fargli conoscere nuove forme di dolore.

Il forte carattere narrativo di *The Warriors* significa che al termine di ogni scontro non

Sistema: **PS2, Xbox**
Produttore: **Rockstar**
Sviluppatore: **Rockstar Toronto**
Versione: **Canada**
Data d'uscita: **Ottobre (USA)**



ne inizia immediatamente un altro. L'attività extra-combattimento si esprime attraverso fasi esplorative e di gestione del proprio team. Durante una rissa può rendersi necessario abbandonare i propri compagni per andare ad indagare 'situazioni' occorrenti altrove, il che significa correre fra vicoli e scalinate, scavalcare recinzioni o muretti (la velocità di quest'ultima azione dipendente dal tempismo con cui si spicca il balzo), e magari cadere in un'imboscata, soli contro 3 o 5 membri di una gang rivale, e lottare per la sopravvivenza nella speranza che il proprio gruppo accorra prima che sia troppo tardi.

Ingegnosi minigiochi donano inoltre spessore allo scassinamento di serrature o al furto di autoradio chiedendo di eseguire semplici ma delicate operazioni con i due stick analogici. Spolverare gioiellerie, alleggerire automobili incautamente parcheggiate nei vicoli o semplicemente raccogliere il denaro rilasciato dai nemici sconfitti, sono tutte operazioni che concorrono a garantirsi quella stabilità economica necessaria per l'acquisto di item utili da appositi venditori locali, siano questi kit medici (impiegabili tanto su se stessi quanto sui propri compagni eventualmente in fin di vita) o bombolette spray (per lasciare il segno dei 'guerrieri' sulle mura dei quartieri guadagnati col sangue).

Pur accavallandosi a quella del film, la storia narrata da *The Warriors* è in gran parte originale. Di fatto Rockstar ha dovuto 'inventarsi' la vita dei Guerrieri nel periodo antecedente l'assassinio illustre di cui verranno ingiustamente accusati. Dal momento che il film si svolge quasi in tempo reale, nell'arco di una sola notte, non ci sarebbe stato altro modo per garantire quelle 20 ore di gioco che il team di sviluppo ambisce ad offrire. Pertanto, malgrado il supporto della pellicola cinematografica, gran parte del lavoro narrativo ed espositivo viene svolto internamente, con sceneggiature e sequenze assolutamente originali. Ma non si temano inconsistenze stilistiche. Di fatto l'opera del team canadese sembra denunciare una perfetta comprensione delle atmosfere tratteggiate da Walter Hill, ostentando non solo un notevole motore grafico per gli standard di Rockstar, ma anche la necessaria sensibilità estetica.

Nel suo insieme, quindi, *The Warriors* sembra più vicino all'omaggio verso il materiale di riferimento piuttosto che al semplice esercizio predatorio. E come tale minaccia di offrire un'esperienza più originale di quanto sia lecito supporre. Prime impressioni positive, quindi. Tenetelo d'occhio.

Ogni membro della propria gang ha una fisionomia peculiare nel rispetto della pellicola d'ispirazione. Inoltre, le percosse subite lasciano il segno, indicando chiaramente le condizioni di salute di ciascuno

Prince of Persia 3 (titolo provvisorio)

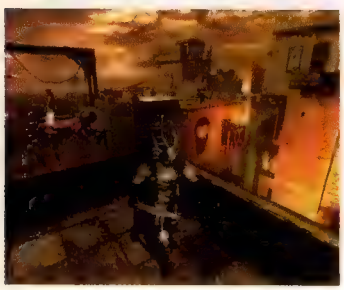
Torna il principe nel terzo e ultimo capitolo delle sue avventure. Sullo sfondo di una Babilonia trasfigurata da forze oscure, si troverà a fronteggiare il suo peggior nemico: se stesso

Alla domanda circa un'eventuale presenza di modalità online simili a quelle di *Spirito Guerriero* per Xbox, Mallat si è trincerato dietro ad un lapidario "non abbiamo ancora deciso". È comunque esclusa la presenza di una qualsivoglia forma di multiplayer

Il netto cambio di look operato da Ubisoft in *Prince of Persia: Spirito Guerriero* suscitò negli appassionati sentimenti contrastanti. Ad una parte di pubblico che trovò la scelta coerente con l'evoluzione caratteriale del protagonista, se ne contrappose un'altra che non esitò a condannare il team di Montreal per aver sacrificato le raffinate ambientazioni del titolo d'esordio sull'altare delle esigenze di mercato. "Naturalmente il reparto marketing fu contento della nuova direzione artistica", ammette **Yannis Mallat**, producer della serie, "ma la decisione venne presa esclusivamente dal team di sviluppo, senza ingerenze esterne. Il principe di *Le Sabbie del Tempo* era un ragazzino ingenuo, mentre in *Spirito Guerriero* era ormai un uomo, per cui sarebbe stato controproducente mantenere la stessa caratterizzazione. Tuttavia, ci siamo resi conto di aver adottato un look davvero troppo cupo, e con il terzo episodio abbiamo fatto un passo indietro".

Basta una scorsa alle immagini di *Prince of Persia 3* per capire al volo cosa intenda dire Mallat. Il terzo episodio della trilogia Ubisoft rappresenta una e vera e propria quadratura del cerchio. Il protagonista appare più tormentato che mai, ma le ambientazioni hanno abbandonato le tinte cineree del prequel per riabbracciare quelle crepuscolari di *Le Sabbie del Tempo*. Una scelta che dovrebbe accontentare tutti, questa volta.

"Le ambientazioni hanno abbandonato le tinte cineree per riabbracciare quelle crepuscolari. Una scelta che dovrebbe accontentare tutti, questa volta"

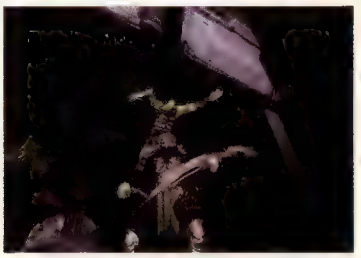


La veste grafica non è l'unico aspetto a cui Ubisoft ha messo mano. Ne sono prova le numerose aggiunte a livello di gameplay intraviste nella demo del gioco. Di fatto, *Prince of Persia 3* è l'episodio più ambizioso in quanto a innovazione e varietà dell'offerta ludica. La novità più eclatante è la presenza di quello che Mallat definisce il Dark Prince: "L'anima del Principe è stata corrotta dall'uso delle Sabbie del Tempo. Questo tormento interiore ha portato ad uno sdoppiamento di personalità, che si va acuendo con il progredire delle vicende". Il passaggio da un protagonista all'altro avviene in momenti precisi della storia: le sezioni che vedono al comando del principe malvagio sono maggiormente incentrate sull'azione stealth, seppur basata su meccaniche più elementari rispetto a quelle di uno *Splinter Cell*. Nei panni del Light Prince, invece, l'enfasi è posta sulle evoluzioni tra i tetti di Babilonia, oltre che nel combattimento vis à vis. La differenziazione tra le due anime passa anche per l'armamentario. Il principe può ancora contare sui suoi pugnali, mentre la sua nemesi è dotata di una lama legata al polso per mezzo di una catena (simile per aspetto e funzionalità alle Blades of Chaos di Kratos in *God of War*). La Daggertail, questo il nome dello strumento, permette di ingaggiare combattimenti dalla media distanza e si rivela altrettanto utile durante le sezioni platform. Se a tutto questo si aggiunge la riconferma del sistema di combo 'libero' introdotto nel secondo episodio e la possibilità di manipolare il flusso del tempo come nel primo, appare evidente il grado di complessità a cui aspira *Prince of Persia 3*.

La novità che più lascia spiazzati, tuttavia, è la presenza di sezioni che pongono al comando di una biga. "Ciò che mancava ai primi due episodi", spiega Mallat, "erano degli stacchi nel gameplay. Ecco perché abbiamo inserito questi livelli". Mentre il producer parla, il principe è impegnato su schermo in un furioso testa a testa contro un altro mezzo. I due carri collidono e cercano di buttarsi fuori strada reciprocamente, fino a quando l'avversario non viene chiuso e finisce per sfracellarsi all'ingresso di una strettoia. Subito dopo, un soldato si aggrappa al volo al protagonista, che non esita a rispedirlo in mezzo alla polvere con un fendente ben piazzato. La biga continua la sua pazza corsa attraverso vicoli angusti e dissestati, sobbalzando e sbandando con convincente dinamismo. Il livello si conclude con il principe che lascia le redini e si proietta con una capriola in sella ad un cavallo, forse a suggerire che i mezzi di trasporto potrebbero essere più d'uno.

Nelle intenzioni degli sviluppatori, l'accumulo di meccaniche presente in questo terzo episodio non dovrebbe influire sull'accessibilità e sul ritmo dell'azione. Al contrario, *Prince of Persia 3* ambisce a riproporre quella medesima flessibilità e semplicità del predecessore in cui taluni hanno visto le ragioni di una sfida fin troppo blanda. "Preferisco che la gente

Sistema: **PS2, Xbox, GC, PC**
Produttore: **Ubisoft**
Sviluppatore: **Interno (Montreal)**
Origine **Canada**
Data d'uscita: **Novembre 2005**



Buona parte dell'avventura si svolgerà sui tetti di Babilonia, esplorabili dal principe grazie alle sue doti acrobatiche. Sebbene la progressione rimanga sostanzialmente lineare, il team di sviluppo promette maggiore libertà esplorativa e una struttura più aperta al free-roaming

trovi il mio gioco un po' facile", ribatte con convinzione Mallat, "ma che lo finisca, piuttosto che lo abbandoni perché troppo difficile".

E saranno molti gli incentivi a portare a termine *Prince of Persia 3*, considerando che porrà la parola fine al travagliato rapporto tra l'aitante rampollo e i poteri delle Sabbie magiche, sbrogliando tutti i nodi narrativi lasciati insoluti dai prequel. Sebbene non si possa non condannare la pletora di sequel che ammorbano il mercato, dispiace dire addio ad un franchise che ha fatto molto per rinfrescare il genere degli action game tridimensionali. La stessa nostalgia sembra scendere su Mallat quando viene chiamato a parlare del futuro della sua creatura: "Adesso ci impegneremo a sviluppare nuove proprietà intellettuali, come è normale che sia. Sinceramente non so cosa succederà al principe; di sicuro si è meritato un po' di sano riposo". Allora addio principe, verrebbe da dire, anche se suona tanto come un arrivederci.

Il fatto di essere riusciti a completare una trilogia al ritmo di un gioco all'anno dimostra la grande efficienza produttiva e organizzativa raggiunta da Ubisoft Montreal. Un risultato ancora più sorprendente alla luce dei cambiamenti di stile e gameplay apportati da ognuno dei tre capitoli del franchise

Voci principesche

Il 24 maggio scorso Ubisoft Italia ha aperto nel forum ufficiale di *Prince of Persia 3* un sondaggio piuttosto curioso. Probabilmente decisa a sostituire Gabriel Garko dopo la sua discutibile performance in *Spirito Guerriero*, il publisher chiede ai fan della serie chi vorrebbero come doppiatore del protagonista in questo terzo episodio. Al momento di andare in stampa Pino Insegno (voce italiana di Viggo Mortensen) e Fabio Boccanera (Ben Affleck) guidano la classifica davanti ad Alessandro Gassman e Giancarlo Giannini. Difficile dire, comunque, fino a che punto i risultati della consultazione possano effettivamente incidere su una decisione così delicata.

Genji

Ormai giunto in dirittura d'arrivo, il primo progetto della neonata software house di Yoshiki Okamoto supera la prova dell'E3

La sovrumana forza di Benkei gli permette di spazzare intere orde di nemici col suo colossale bastone, incidentalmente vibrato come fosse un semplice fuscello

Sebbene **Yoshiki Okamoto** non sia una delle figure più conosciute dell'industria (come dimostrato dal fatto che ben pochi giornalisti occidentali l'abbiano riconosciuto mentre vagava fra gli stand del recente E3), la sua dipartita da Capcom ha lasciato indubbiamente il segno. Nel corso degli anni il producer ha lavorato ad alcuni dei franchise più conosciuti della casa di Osaka, da *Forgotten Worlds* a *Street Fighter*, da *Resident Evil* a *Devil May Cry*, e appare assolutamente determinato a creare brand vincenti anche alla guida di Game Republic, la sua neonata software house. Non a caso, sebbene *Genji* non sia ancora nei negozi, sono già stati tracciati i primi documenti di game design per *Genji 2* e *Genji 3*, col chiaro intento di creare l'ennesima epopea videoludica basata sulla storia e sulla mitologia giapponese.

"Fatemi fare innanzitutto una precisazione", ci tiene però a sottolineare Okamoto. "Il gioco è basato sulla guerra fra Genji e Heishi, non, come creduto erroneamente da molti, sul libro 'Storia di Genji, il principe splendente' [di Murasaki Shikibu]. Questa guerra è un fatto storico anche se, allo stesso tempo, ha dato il la a un gran numero di leggende basate su eroi e magie: lo spunto perfetto per un action game. I due personaggi, il giovane di bell'aspetto Yoshitsune e il suo fedele aiutante Benkei, dotato di una forza incredibile, sono molto conosciuti, un po' come Artù e Lancillotto in Occidente: la loro leggenda è addirittura più famosa dei fatti storici a cui si ispira ed era perfetta per un videogioco". *Genji* vede così il potente clan di Heishi sul piede di guerra e desideroso di conquistare la Amahagane, ovvero un 'metallo celestiale' garante di poteri sovrannaturali. Tale è il desiderio per la pietra magica, che Heishi non esita a sottrarla al giovane samurai Yoshitsune, il cui compito sarà quindi quello di recuperare il maltolto.

"La scelta di una simile fonte d'ispirazione non è stata solo nostra, ma anche di SCEI", aggiunge il producer. "Scegliere il Giappone come materiale per i contenuti è un modo per gli sviluppatori giapponesi per avere successo in tutto il mondo. Qui abbiamo tutti una conoscenza base dei fatti storici giapponesi e possiamo facilmente fare una ricerca su qualsiasi argomento se non siamo troppo sicuri di una cosa. Inoltre, essendo questo il nostro primo titolo, volevamo avere del materiale su cui lavorare con efficacia senza troppi problemi".

"È importante che i giocatori percepiscano di essere sempre più 'potenti', e questo non è facile perché bisogna considerare ogni tipo di giocatore"

Il background di *Genji*, per quanto affascinante, non sembra però particolarmente originale, ma Okamoto pare esserne assolutamente consapevole. "Il mercato dei videogiochi in Giappone è in una brutta situazione adesso e per molti una delle ragioni di questo declino è che ci sono troppi seguiti. Ma i grossi publisher devono produrre quei titoli che sono sicuri di vendere, dato che devono tenere in considerazione azionisti e bilanci annuali. Quando si dà vita a una nuova società, si possono creare nuovi titoli e si può essere davvero meticolosi per molti aspetti del gioco, in modo che contenuti e gameplay siano anch'essi totalmente nuovi. Quando giocherete a *Genji*, lo percepirete meglio che con la mia spiegazione".

E le postazioni presenti allo stand SCEA all'E3 hanno permesso di fare qualche giro di prova ben più indicativo di quello condotto sulla demo proposta all'ultimo Tokyo Game Show. Il sistema di combattimento, basato su canonici attacchi deboli e forti, condivide l'immediatezza di produzioni analoghe, ma la sua natura sensibile al contesto produce risultati diversi a seconda della distanza e del numero di nemici colpiti, con esiti spesso violente e feroci. Manco a dirlo, quando in possesso dell'Amahagane, Yoshitsune può entrare in modalità berserk, ovvero scatenare la mossa Mind's Eye, che rallenta i nemici come se si trovassero sott'acqua. Meno efficace appare per il momento Benkei, le cui cariche e il cui uso di un bastone colossale (arma piuttosto diffusa nell'ultima generazione di titoli prodotti in Giappone) appaiono parecchio meno spettacolari di quanto visto col suo compagno, sebbene i controlli rimangano decisamente istintivi e accessibili.

"Il sistema di controllo, ovvero il suo input e la relativa risposta, è l'elemento più importante di un gioco d'azione", precisa Okamoto. "Altrettanto importante è che i giocatori percepiscano di essere sempre più 'potenti' man mano che avanzano nel gioco, e questo non è facile perché bisogna prendere in considera-

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **SCEI**
Sviluppatore: **Game Republic**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **Imminente**

Per quanto auspicabile considerata la presenza di due personaggi distinti, una modalità a due giocatori non è mai stata presa in considerazione. "Avrebbe richiesto troppo lavoro", spiega Okamoto. "Per questa volta abbiamo preferito concentrarci sulla qualità di un normale gioco 3D singleplayer"

Dopo le critiche ricevute per il doppiaggio europeo di *Siren*, SCEE ha deciso di conservare i dialoghi giapponesi anche nella versione nostrana di *Genji*, ripiegando su una meno invasiva sottotitolazione

zione ogni tipo di giocatore. Gli action game 3D hanno ormai una lunga storia e sono diventati sempre più difficili per i principianti: gli esperti prediligono sistemi di controllo complicati e scontri impegnativi, ma se ci concentrassimo solo su quegli aspetti, i principianti non si divertirebbero. Il problema più grosso di *Genji* è stato bilanciare il tutto in modo che i principianti possano finire il gioco e gli esperti possano giocare senza annoiarsi. *Devil May Cry* è l'action game più recente che mi abbia convinto sotto quest'aspetto".

I fanatici del genere potranno quindi mettere a riposo i nemici di fine livello mediante attacchi speciali e guadagnare così trofei di vario tipo, da consegnare all'artigiano di fiducia affinché li possa forgiare in potenti armi elementali. Manco a dirlo, i livelli nascondono anche aree segrete e oggetti bonus: Yoshitsune e Benkei non dovrebbero avere problemi a raggiungere anche quelli apparentemente inaccessibili, dato che il primo può risalire cascate e muoversi velocemente da un tetto all'altro, mentre il secondo è in grado di fare poltiglia di porte sbarrate e ostacoli vari.

Viene da chiedersi se l'esperienza acquisita da Okamoto con i picchiaduro bidimensionali non sia comunque confluita in qualche modo in un titolo 3D come *Genji*. In fondo Kenji Itsuno, uno dei membri chiave del team di *Street Fighter*, ha recentemente svolto un ottimo lavoro con *Devil May Cry 3*. "In realtà, in passato ho lavorato a tutti i picchiaduro 2D solo come producer e non sono mai subentrato direttamente come director", ammette candidamente Okamoto. "Dopo quei beat'em up ho collaborato a un sacco di giochi 3D, quindi rimango un po' sorpreso quando vengo definito 'un esperto del 2D' [ride]. Ogni titolo ha i suoi elementi distintivi, quindi non è possibile utilizzare tecniche sfruttate su un altro gioco".

Ciò che Okamoto ha sicuramente assorbito nei suoi trascorsi in Capcom è un'attenzione particolare per l'ambiente di gioco: la realizzazione tecnica di *Genji* è ben lungi dall'essere il non plus ultra su PlayStation2, ma la scelta di una palette intensa, che esalta i colori delle quattro stagioni in cui Yoshitsune e Benkei si troveranno a combattere, dà vita a un paesaggio fatto di tramonti dorati, temporali deprimenti e lampi abbacinanti. "Ci siamo concentrati particolarmente sull'aspetto visivo di *Genji*: il tema è quello del periodo in cui la cultura cinese è penetrata in Giappone. Viene chiamato 'Miyabi' in giapponese. Un periodo meraviglioso e la chiave per far percepire questo splendore ai giocatori è la luminosità: molti giochi oggigiorno sono troppo scuri. Per contro, con tutta questa luminosità, non abbiamo potuto nascondere alcuna magagna tecnica, quindi abbiamo dovuto dedicarci molto tempo e lavoro. All'inizio è stata dura perché nessun membro del team aveva esperienza su PlayStation2. Alcuni, particolarmente giovani, non avevano mai lavorato a un videogioco prima!".

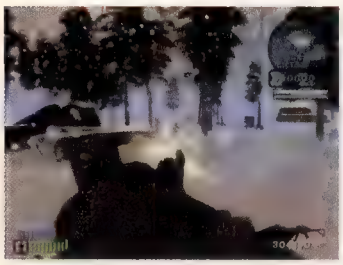
È nata una nuova stella? Considerando l'ormai prossima uscita di *Genji* nei negozi di Tokyo e dintorni, la risposta dovrebbe essere ormai prossima…

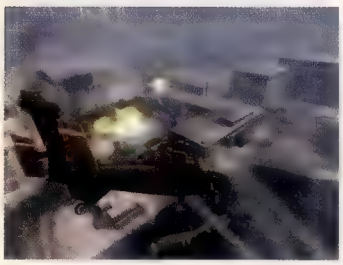
Espansione costante

Fondata nel luglio 2003 con una ventina di impiegati e un unico progetto nel mirino (*Genji*, appunto), Game Republic in soli due anni è cresciuta tanto da raggiungere i 100 dipendenti, con tre studi a Tokyo, Osaka e Nagoya, e sei giochi (tre dei quali della serie *Genji*) in lavorazione fra titoli per PS2, Xbox360 e portatili. Nonostante Okamoto abbia una notevole esperienza nel ramo dei coin-op, appare comprensibilmente restio a rituffarsi in un settore ormai in crisi: "Se mi verranno buone idee, mi piacerebbe fare ancora coin-op. Alcuni giochi da sala funzionano perché hanno uno schema economico ben preciso. Sviluppare giochi da sala costa poco, ma ci vogliono parecchi soldi per mettere in piedi un sistema simile e, purtroppo, Game Republic per il momento non può fare niente del genere".

Battlefield 2: Modern Combat

Le forze di Dice e di un team interno ad Electronic Arts stringono un'alleanza per portare la simulazione di guerra in un territorio completamente nuovo

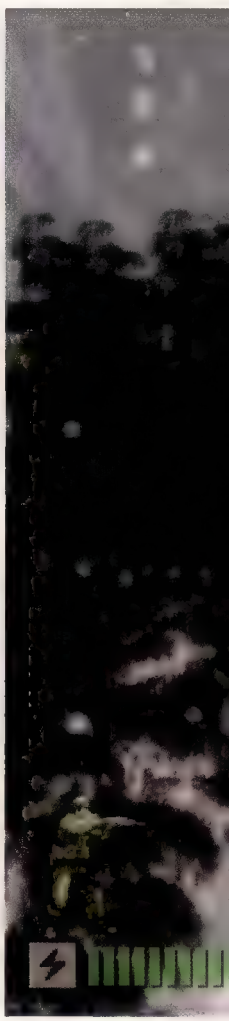




Gli elicotteri dovrebbero essere l'arma preferita, ma il breve test condotto sulla versione alpha ha visto un rapido calo della loro popolarità, dovuto in larga parte ad un metodo di controllo inizialmente ostile

Battlefield 2: Modern Combat non è la conversione per PS2 e Xbox di *Battlefield 2*, né un'espansione, né il seguito di un titolo già uscito su qualche console. Sulla carta, *Modern Combat* denuncia una certa somiglianza col gioco omonimo per PC, dato che entrambi sono collocati nel medesimo punto della cronologia bellica della serie. Ma al di là delle similitudini fra i loro nomi, gli sviluppatori **Marcus Nilsoon** e **Dan Blackstone** ci tengono a distanziare un progetto dall'altro.

Nilsoon è portavoce del team svedese Dice, impegnato a traghettare l'esperienza multiplayer che ha reso famoso *Battlefield* verso nuovi territori. Blackstone lavora invece nel quartier generale europeo di Electronic Arts, a Chertsey, e il suo team è incaricato di realizzare una modalità singleplayer, stando alle sue stesse parole, "migliore di *Halo 2*", una modalità che si spera riesca a vendere da sola il prodotto in un mercato dove il multiplayer online non ha ancora il supporto necessario a garantire la sopravvivenza. La preoccupazione comune ai due team è di assicurarsi che possa emergere il meglio di entrambe le modalità, senza che una delle due possa essere considerata una semplice pertinenza dell'altra. Per il reparto marketing di EA ciò significa dover vendere due prodotti associati ad un unico brand, ma profondamente diversi fra loro. Un'impresa non facile.



"Durante una sessione in LAN, è stato possibile ammirare giocatori che si paracadutavano, cecchinavano e si lanciavano in azioni kamikaze in egual misura"

Console war

Dice ed EA sono riusciti a gestire in maniera efficace il passaggio da PC a console anche per quanto riguarda il comparto audiovisivo. La versione Xbox sfrutta agevolmente le capacità della macchina Microsoft, presentando una serie di effetti ambientali che conferiscono una notevole atmosfera a paesaggi come quello del Kazakhistan. Seppur graficamente inferiore, la versione PS2 si difende egregiamente: a parte una linea dell'orizzonte più vicina (evidente soprattutto durante le manovre a bordo di mezzi aerei), non c'è nulla che faccia temere un'esperienza ludica compromessa. Il frame rate è stabile su entrambi i formati, ma resta da vedere fino a che punto il codice saprà difendersi dallo spettro del lag.

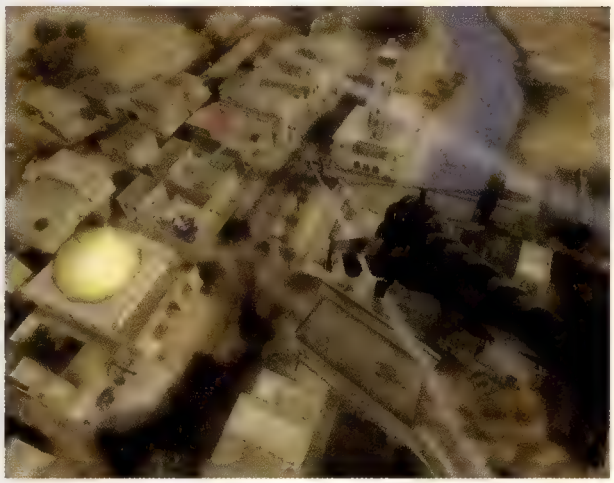
Il video della modalità singleplayer e il codice di quella multi visti finora forniscono una chiara indicazione delle differenze che separano *Modern Combat* dalla controparte PC: "Abbiamo iniziato a lavorare a *Battlefield: Modern Combat* nello stesso momento di *Battlefield 2*", rivela Nilsoon, "ma sappiamo che il mercato PC è il mercato PC e quello console è quello console, quindi ogni aspetto del gioco è indirizzato all'utente console. Tutto ciò che è 'troppo da PC' o che semplicemente non funziona su console non è stato inserito". Di conseguenza, laddove il cuore di *Battlefield* è stato preservato, le sofisticherie permesse da un PC high end e una tastiera sono state eliminate. Su entrambi i nuovi formati, il multiplayer di *Modern Combat* vanta già quei punti di forza che hanno reso celebre la serie di Dice: una miriade di tattiche, un equipaggiamento estremamente versatile e un gameplay frenetico sin dal primo istante.

"Vogliamo riproporre tutti i momenti esaltanti storicamente presenti nella serie di *Battlefield*", dichiara Nilsoon, "come imbottire la propria Jeep di C4 e spedirla dritta nel fianco di un carro armato. Però non vogliamo costringere il giocatore a farlo perché l'idea alla base di *Battlefield* è la libertà di scelta. Hai a disposizione questi giocattoli davvero tosti, e sta a te farci quello che vuoi".

E la libertà sembra già il fulcro del codice alpha del gioco, dove scenari in costante evoluzione permettono di dare vita a partite sempre diverse, una caratteristica che ha fatto di *Battlefield 1942* e *Vietnam* dei veri e propri fenomeni. Sebbene la build finale vanterà oltre dieci ambientazioni contemporanee che vanno da canyon desolati a distese artiche, l'alpha ne propone solo due (una città fredda e densa e un ponte circondato da un modesto insediamento urbano), ognuna delle quali incoraggia l'adozione di strategie completamente diverse. Sebbene manchino mezzi imponenti come le portaerei, entrambe le mappe propongono elicotteri e un'ampia gamma di veicoli terrestri, ma ciò che più conta è che tutto funziona come sperato: l'impulso ad assembrarsi in un singola armata compatta viene dissipato con efficacia. Durante una sorprendentemente stabile sessione in LAN, è stato possibile ammirare giocatori che si paracadutavano, cooperavano, cecchinavano e si lanciavano in azioni kamikaze in egual misura.

Ciò che manca, com'è lecito aspettarsi da un titolo ancora lontano dal completamento, sono le rifiniture. Le mappe sono ricche di 'falle', e tanto la sensibilità del controllo analogico quanto la balistica delle armi vanno ancora calibrate pienamente. Impossibile non lamentare la prossimità fra i punti di spawn e la facilità con cui i giocatori possono essere massacrati alla nascita da un cecchino ben piazzato. Ma Nilsoon è pronto a controbattere: "Ci sarà sempre gente che si comporterà in quella maniera, ma stiamo passando un sacco di tempo ad esaminare

Sistema: **PS2, Xbox**
Produttore: **Electronic Arts**
Sviluppatore: **Dice/EA**
Origine: **Svezia/Inghilterra**
Data d'uscita: **Inverno**



Un veicolo carico di soldati può diventare, con opportuna coordinazione, una macchina da guerra fenomenale. Per contro, un carrista nemico dotato di una buona mira può trasformare senza troppi sforzi il veicolo in una mirabolante palla di fuoco

come evitare la cosa. Tutti quei valori [riguardanti i punti di spawn] risiedono sul server, quindi possiamo modificarli: per esempio possiamo cambiarli in modo che se c'è qualcuno nell'area circostante, il giocatore rinasca in un altro punto della mappa".

Nilsoon prosegue esaltando i server con la classifica, quest'ultima determinata da una monitorizzazione continua di una serie di statistiche basate su punti-per-ora di gioco. La lobby è stata rifatta da zero, prendendo ad ispirazione titoli come *Halo 2* e individuando i difetti di altri: "Con *Killzone*, non sono nemmeno riuscito ad andare online", dice Nilsoon. "Stiamo cercando di esaminare tutto ciò che è venuto bene e di migliorarlo ulteriormente".

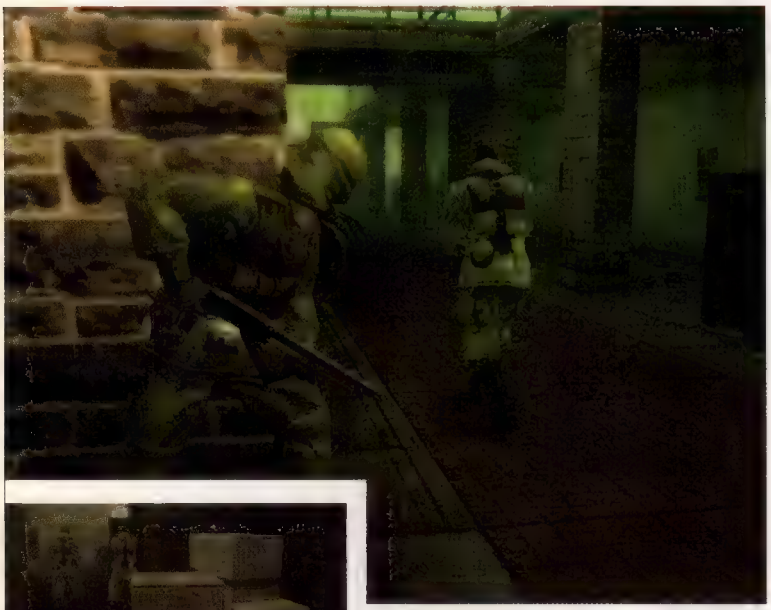
L'importante campagna in singolo deve fare ancora molta strada, ma dal suo concepimento nello scorso mese di dicembre ad oggi, ha maturato un'atmosfera attraente (l'avvolgente caos della guerra): i membri della squadra si scambiano costantemente messaggi verbali e cercano riparo dai cecchini avversari, mentre un comparto sonoro di primo livello (realizzato dall'audio director di 'Band of Brothers') provvede a far tremare la terra. L'IA appare però molto limitata, con i soldati apparentemente capaci di agire solo entro un breve raggio d'azione oppure orbitanti costantemente intorno ai punti di spawn. Blackstone si premura subito di precisare: "Con l'IA l'idea è di emulare ciò che si ottiene in multiplayer. I soldati comunicheranno fra loro, segnaleranno le possibili minacce, rispondendovi in gruppo".

Nonostante la preoccupante evidenza, questa spiegazione soddisfa. In effetti avrebbe poco senza confinare un gioco celebrato per la 'duttilità' del suo multiplayer in una lineare campagna singleplayer. Per quanto riguarda quell'ambizione circa *Halo 2*, be'... già allestire un buon finale sarebbe un ottimo inizio.

MGS3: Subsistence

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **Kojima Productions**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **14 novembre (USA)**

A capo della sua nuova casa di produzione, Hideo Kojima avvia su PS2 la sperimentazione necessaria per lo sviluppo di *Metal Gear Solid 4* per PS3



La mimetizzazione giocherà un ruolo importante anche online, così come i più classici strumenti di mascheramento. Kojima spera di sfruttare il feedback prodotto da *Subsistence* per definire la modalità online di *MGS4*

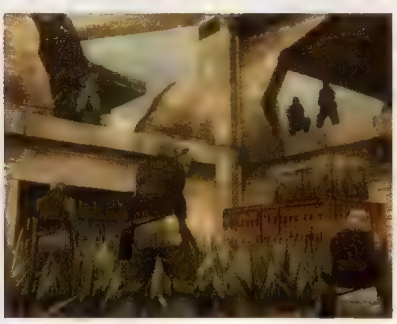
Alla luce dalla dichiarata intenzione di Konami di rilasciare almeno un *MGS* all'anno, l'annuncio di *Metal Gear Solid 3: Subsistence* può difficilmente dirsi un fulmine a ciel sereno. Ma ciò che all'apparenza può sembrare una nuova, banale 'operazione Substance', è di fatto l'esperimento più importante a cui il franchise sia mai stato sottoposto.

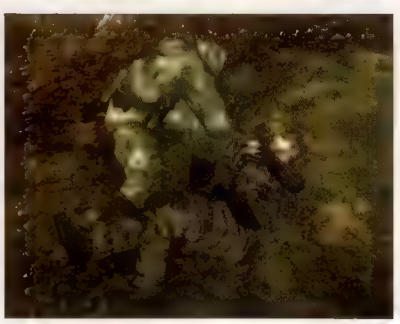
Per la prima volta nella serie, *Subsistence* introduce un sistema di ripresa 'libera' in alternativa a quello tradizionale a volo d'uccello. Collocata all'altezza di Snake, la nuova telecamera virtuale seguirà quest'ultimo come quella di *Splinter Cell* segue Sam Fisher, accordando al giocatore la facoltà di spostarla lungo i due assi. A detta di Kojima, la decisione di implementare la nuova visuale va intesa tanto come risposta alle critiche rivolte a quella classica da una parte dell'utenza, quanto come un'occasione per sperimentare la soluzione prospettica destinata a diventare lo standard nella prossima generazione di *MGS*.

Ma al di là delle suddette ragioni di sperimentazione e di accondiscendenza, l'agente principale del cambiamento è rintracciabile nella seconda novità proposta da *Subsistence*: la modalità multiplayer online. Potranno parteciparvi un massimo di otto giocatori nell'ambito di due sotto-modalità: Team Battle e l'intrigante Snake and Enemy. Nel primo caso gli utenti si divideranno in due squadre di quattro soldati ciascuna con l'intuibile obiettivo di sterminarsi a vicenda. Ogni partecipante avrà accesso non solo alle armi, ma anche alle tecniche di CQC di cui Snake è maestro, particolare che solleva sinceri moti di eccitazione all'idea di poter afferrare un avversario per il collo e lasciare che un compagno gli riempia il ventre di piombo.

Dove la modalità online di *Subsistence* accende un fiammeggiante punto esclamativo sulla testa è nella dinamica alla base di Snake and Enemy. A differenza del Team Battle, sette degli otto partecipanti 'interpretano' le guardie, mentre l'ottavo veste i panni di Snake. Quest'ultimo è incaricato di raggiungere non meglio specificati obbiettivi evitando (o freddando uno per uno) gli altri giocatori. Laddove l'interpretazione online di Snake non è dissimile da quella offline, agire come guardia permetterà per la prima volta di sperimentare sulla propria pelle l'angoscia di sentirsi osservati dalla vegetazione e il terrore di vedersi puntare una SOCOM ai genitali. Non solo. Al fine di rendere efficaci 'strumenti di infiltrazione' come il lancio di caricatori vuoti o la messa a terra di pubblicazioni erotiche, un particolare sistema fa in modo che l'attenzione della guardia oggetto di depistaggio si congeli per qualche secondo sulla 'fonte di distrazione' eventualmente incrociata dal proprio campo visivo. Ogni giocatore sarà inoltre in grado di comunicare con i suoi compagni via headset, a patto che la ricetrasmittente funzioni...

Immaginare le dinamiche di *Snake Eater* trapiantate in uno scenario online intriga almeno quanto la prospettiva di vedere il talento di Kojima esprimersi per la prima volta sulla grande rete. Ma non è solo questo che fa di *Subsistence* un pacchetto allettante. Al di là della prevedibile cornucopia di extra, fra Demo Theater (contenente anche i 10 'remix parodistici' diffusi sul sito Konami dalla commercializzazione di *Snake Eater*), Duel Mode e nuovi livelli per la modalità Snake vs Monkey, ciò che lo rende davvero speciale è l'inclusione dei primi due capitoli della saga kojimiana, *Metal Gear* e *Metal Gear 2: Solid Snake*, da scoprire o riscoprire alla luce delle 'verità' svelate in *Snake Eater*.





Malgrado la nuova soluzione prospettica, resta da vedere fino a che punto il sistema di controllo classico saprà sostenere i ritmi di un conflitto a fuoco online. Tirare di precisione richiederà probabilmente l'uso della visuale in prima persona, con tutto ciò che comporta in termini di mobilità e visibilità

Kojima Productions

MGS3: Subsistence è il titolo di esordio della neonata Kojima Productions, etichetta fondata da Hideo Kojima nell'ambito del recente consolidamento degli studi interni di Konami. Stando al comunicato stampa ufficiale, Kojima Productions "concentrerà i suoi sforzi e la sua esperienza per trarre il massimo vantaggio dalla console di prossima generazione di SCEI [aka PS3], introducendo game design e concept completamente nuovi nel mondo di *Metal Gear Solid*". Al di là di *Subsistence*, l'ex-team KCEJ è attualmente al lavoro sul seguito di *Metal Gear Acid* per PSP (in uscita a fine anno) e su *MGS4* per PS3. Quest'ultimo sarà diretto congiuntamente da Kojima e dal suo talentuoso pupillo Shuyo Murata (*ZOE2*).

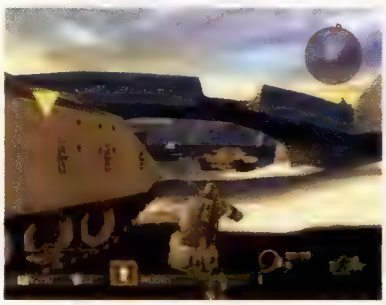
SOCOM 3: U.S. Navy SEALs

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **SCEA**
Sviluppatore: **Zipper Interactive**
Origine: **USA**
Data d'uscita: **Settembre**

Il popolare sparatutto militare di Sony guadagna un pesante rifacimento della modalità offline e 16 giocatori in più online

Le novità della modalità offline sono senz'altro intriganti: mappe più grandi estratte in streaming da DVD e punteggiate di checkpoint anti-stress; veicoli terrestri ed acquatici multi-equipaggio; strumenti offensivi modificabili applicandovi 'accessori' come mirini laser, torce elettriche o calci supplementari (per una maggiore stabilità); facoltà di nuotare in apnea sotto il pelo d'acqua per sparire totalmente dal campo visivo del nemico; IA dei compagni *decente*.

È senz'altro piacevole vedere Zipper Interactive impegnata sul fronte più debole del suo sparatutto militare tattico, ma è altresì inquietante immaginare le ripercussioni di parte di queste aggiunte su un ambiente online già compromesso dalle modifiche pur minori apportate in occasione di *SOCOM II*. Quanto ci vorrà prima che i cambi di battaglia online si trasformino in piste d'atterraggio per carri armati volanti o che super eroi dell'Action Replay se ne vadano in giro con un fucile di precisione montato su un lancia granate? Ovviamente Zipper Interactive esclude l'eventualità che il suo nuovo sistema anti-cheater possa permettere tutto questo. **Videogiochi** lo spera, ma c'è da chiedersi come reagiranno i server (soprattutto europei) al nuovo carico di informazioni a cui verranno sottoposti, non ultimo quello relativo ai ben 32 partecipanti stavolta ammessi ad ogni match in luogo dei canonici 16 (spesso abbassati a non più di 12 dai giocatori stessi per non morire di lag). Prevedibilmente, l'ultima edizione della fiera losangelina vedeva Sony offrire ai visitatori un *SOCOM III* in assetto LAN a 16 giocatori per un'esperienza di guerriglia in locale ovviamente ottimale e pertanto priva di interesse ai fini di una valutazione della modalità online vera e propria. In ogni caso, i partecipanti imparavano presto a sfruttare i veicoli non solo come rapido mezzo di trasporto, ma anche come 'scudi semoventi' a beneficio dei compagni a terra.

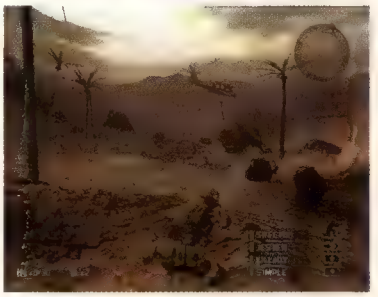


Oltre a riproporre vecchie modalità, *SOCOM III* ne introduce due inedite: in Convoy, un team è incaricato di scortare un convoglio di mezzi leggeri difendendolo dall'assalto di quello avversario. In Control, invece, l'obiettivo di ciascun team è il raggiungimento di cinque zone indicate sulla mappa. Diversamente da un 'King of the hill' qualsiasi, ciascuna zona può essere controllata da entrambe le squadre contemporaneamente. Per vincere basta solo conquistarle tutte prima dell'avversario.

Al momento sono previste 12 mappe nuove, sette delle quali, le più grandi, si distinguono per il supporto dei veicoli (comunque disabilitabile in fase di allestimento della partita). Zipper sta ancora valutando l'eventualità di reintrodurre alcune mappe di *SOCOM* e *SOCOM II*, ma esclude la possibilità di proporre scenari aggiuntivi nella forma di contenuti scaricabili (come accaduto con *SOCOM II*, in America). A detta di Zipper Interactive, l'HDD di PS2 non sarebbe sufficientemente diffuso da giustificare un simile impegno. Difficile darle torto.

Novità si registrano infine nell'ambito dei servizi legati alla comunità online. Oltre ad includere nuove funzioni per la gestione dei clan, *SOCOM III* permetterà di scambiarsi email e postare su un forum specifico accessibile via PlayStation2, senza dover quindi ripiegare sul PC per organizzare clan war o esternare il proprio disappunto per lag, campeggiatori e cheater.

Oltre a supportare la scansione progressiva (solo nella versione americana) e la consueta codifica audio in Dolby Pro Logic II, *SOCOM III* sarà il primo episodio della serie ad offrire una modalità video in 16:9 (anamorfico, per ovvie ragioni di equilibrio fra utenti widescreen e non)



Pur distante dall'ideale traguardo dei 60fps, il motore grafico di *SOCOM III* sembra in grado di rispecchiare le performance di *SOCOM II* nonostante il superiore dettaglio grafico e l'inclusione dei veicoli

Bully

Sistema: **PS2, Xbox**
Produttore: **Rockstar**
Sviluppatore: **Rockstar Vancouver**
Origine **Canada**
Data d'uscita: **Ottobre**

"Ehi tu, porco, levale le mani di dosso!" Che succederebbe se quel 'porco' foste voi?

Il protagonista di *Bully* è chiaramente un 'veterano' nell'ambito dell'istituto scolastico che lo ospita. E lo dimostrano non solo gli sguardi abbassati dai compagni di 'grado inferiore' incrociati per i corridoi, ma anche la tecnica di discesa delle scale (in foto)

Remake spirituale del 'simulatore scolastico' *Skool Daze* (Microsphere, 1984), *Bully* è più precisamente ciò che il titolo lascia intendere: un simulatore di bullo (scolastico). Un po' come le città della serie *Grand Theft Auto*, il college che fa da sfondo a questo primo progetto firmato dal neonato team di Vancouver è di fatto un universo autonomo, dove alunni ed insegnanti conducono un'esistenza scandita dagli orari delle lezioni, dalle pause di ricreazione o dai periodi dedicati all'attività sportiva. Ma dal momento che il giocatore veste i panni di un bullo, di certo non si passa il tempo a studiare, ma piuttosto a picchiare compagni, corteggiare compagne, prendere parte ad attività sportive come il dodgeball (di fatto un vero e proprio mini-game) o organizzarne di proprie come il 'tiro della palla in faccia al primo che capita'.

Dal punto di vista strutturale, *Bully* è organizzato alla maniera di *GTA*, vale a dire a missioni da attivare dialogando con appositi personaggi distribuiti lungo l'area di gioco. Quest'ultima, all'apparenza piccola, sembra di fatto elemento di un puzzle più grande destinato a svelarsi con il progredire della storia.

Il genere di armi offerte dal gioco è ovviamente conforme allo status del suo protagonista. La fionda, ad esempio, è per il bullo l'equivalente del kalashnikov per CJ, Vercetti e gli altri interpreti della serie *GTA*

Il team di Vancouver non concede altre informazioni a riguardo, ma lascia intendere che l'attività del giocatore sia destinata a varcare tanto le mura che circondano il college quanto le 'tematiche' affrontate al suo interno.

Una delle missioni illustrate da Rockstar vede un professore di botanica offrire al giocatore un'opportunità di solidificare il suo status di bullo distruggendo una gigantesca quanto rara pianta grassa custodita nell'appartamento di un ricco studente locale. Presto si scopre che per avere accesso al locale è necessario recitare un'ignota parola d'ordine. Fortunatamente, l'incontro con un inconsapevole informatore nel bagno dei ragazzi fornisce l'occasione per rimediare all'ignoranza. Afferrato per il maglione e trascinato di fronte alla tazza del cesso, il povero ragazzo viene sottoposto ad una profumata lavata di testa finché, fra un conato di vomito e l'altro, non decide di condividere con il suo torturatore l'informazione del caso. Una volta guadagnato l'ingresso nell'abitazione, si scatena la prevedibile rissa secondo dinamiche non dissimili (soprattutto per cruenza) da quelle proposte nel *The Warriors* descritto a pagina 030. La detonazione della pianta conclude la missione, e la scuola ritorna alla normalità.

Dal punto di vista tecnico, *Bully* non sorprende quanto il tie-in dei connazionali di Toronto, ma il clima autunnale (foglie morte cadono dagli alberi) e più in generale le atmosfere da college britannico (malgrado il gioco non sia ambientato in Inghilterra) affascinano quanto basta da stimolare pulsioni esplorative.

E questo è pressappoco tutto quanto è concesso di sapere al momento. Come di consueto Rockstar si limita ad offrire indizi piuttosto che descrizioni dettagliate, nell'evidente speranza che il gioco completo sortisca un effetto sorpresa.

GarageBand

FutureMusic
La guida per creare musica con il computer

FARE MUSICA CON IL SOFTWARE DI APPLE ILIFE!

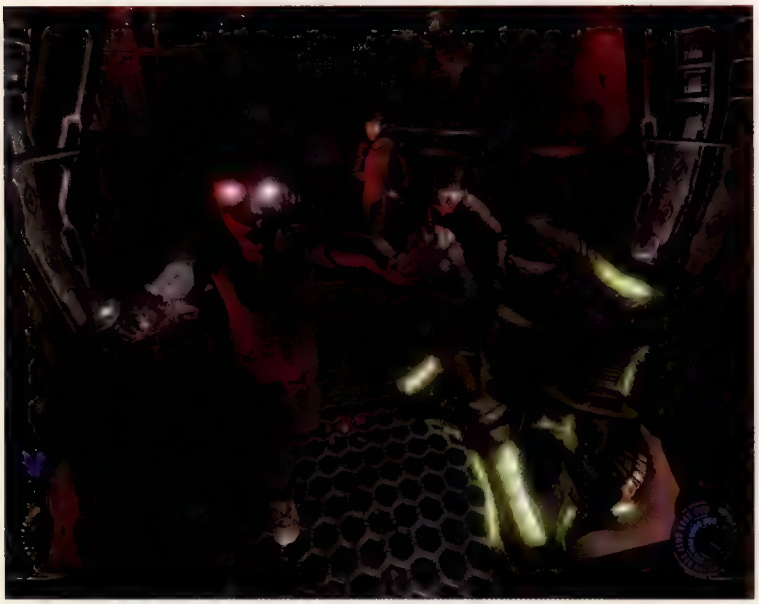
Future
MEDIA WITH PASSION

132 pagine a colori + CD a soli 9,90 €

Prey

Sistema: **PC, Xbox 360**
Produttore: **2K Games**
Sviluppatore: **Human Head, 3D Realms**
Origine: **USA**
Data d'uscita: **NA**

Il progetto *Prey* risorge dopo anni di oblio, e nonostante un concept vecchio quasi dieci anni, sembra avere qualcosa di nuovo da dire



Prey, dieci anni dopo. Risale al 1995 il progetto di 3D Realms di realizzare un *Quake*-killer, un FPS in prima persona che sapesse tener testa alle produzioni targate id Software. Da allora lo sviluppo del gioco ha conosciuto difficoltà e impedimenti di ogni tipo, e nonostante un filmato fosse stato presentato all'E3 del 1998, il progetto venne successivamente abbandonato. Almeno fino a quando 3D Realms decise di ritirarlo fuori dal cassetto per affidarne lo sviluppo a Human Head.

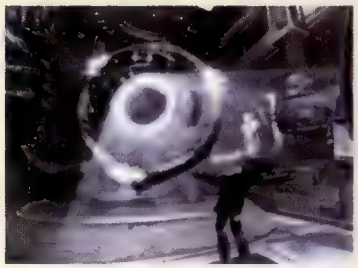
Il principale ostacolo incontrato negli anni '90 dagli sviluppatori fu di natura tecnologica: la potenza computazionale dei PC di allora rendeva estremamente complicato tradurre in codice quanto progettato su carta. Il concept del gioco, allora come adesso, ruota attorno alla presenza di portali che collegano tra loro luoghi differenti. Queste porte dimensionali possono essere distribuite ovunque all'interno dell'ambiente di gioco, anche su elementi in movimento. Ma non solo: è possibile varcarle liberamente senza soluzione di continuità, come si varcherebbe la semplice soglia di una stanza, e addirittura ingaggiare una sparatoria con un avversario posto all'interno del portale stesso.

Tutto questo sottopone l'engine di gioco ad uno stress notevole, chiamandolo a calcolare contemporaneamente due ambienti differenti, magari governati da leggi fisiche e forze di gravità specifiche. Ma la risposta ai problemi tecnologici di 3D Realms è finalmente arrivata, e si chiama Doom Engine. Grazie alla flessibilità del motore id, quella che dieci anni fa era solo una visione si è ora trasformata in un videogioco. E che videogioco, verrebbe da dire.

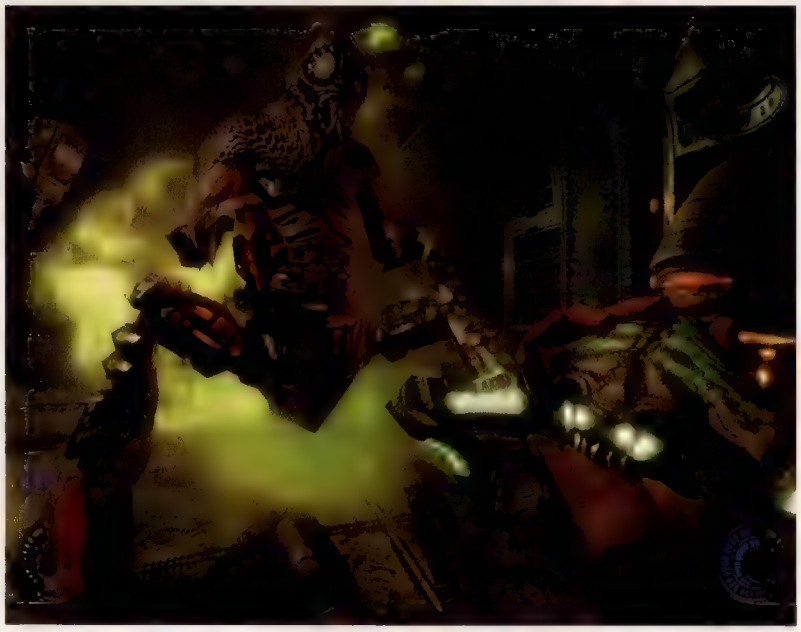
La fisica riveste un ruolo fondamentale nel game design di *Prey*, soprattutto grazie a puzzle che ne fanno un utilizzo creativo. Alcuni livelli del gioco presentano interruttori in grado di modificare la direzione della forza di gravità. Questo permette di aggirare ostacoli altrimenti insormontabili, camminando su quelle che inizialmente erano pareti o soffitti. A rendere più intrigante un gameplay già molto articolato, si aggiunge poi la capacità di Tommy, il nativo americano protagonista del gioco, di sfruttare una proiezione della sua anima per giungere là dove il suo corpo fisico non potrebbe arrivare.

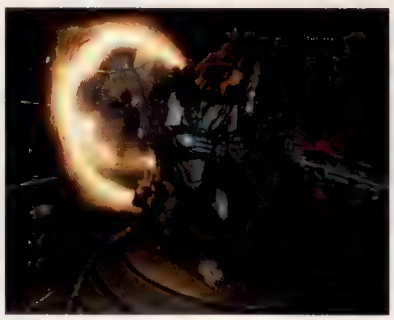
Sebbene *Prey* sia apparso sinora solo in forma filmata, quanto mostrato da 3D Realms lascia intravedere un potenziale enorme. La quantità lorda di idee buttata nel calderone da Human Head sarebbe stata sufficiente per sviluppare almeno due giochi diversi. Anche le armi non sono comuni: oltre ad un certo numero di fucili alieni, Tommy si avvale di strumenti offensivi di natura 'biologica'. Per esempio un granchio le cui chele possono essere strappate e usate come bombe a mano, o pistole organiche simili a quelle del film 'Existenz'. E ancora, come non citare le sequenze di volo libero all'interno di un esoscheletro-jetpack, o le camminate lungo passerelle magnetiche in stile *Ratchet & Clank*. E ancora, e ancora...

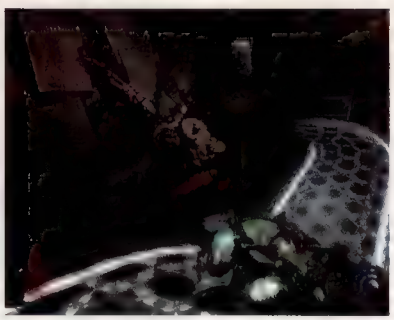
Solitamente i giochi che accusano ritardi pluriennali corrono il rischio di uscire già vecchi, depredati dalla concorrenza delle loro intuizioni migliori. Le meccaniche del gioco 3D Realms, per quanto ampliate in un secondo momento da Human Head, sono invece più attuali che mai, e rischiano di scrivere una pagina importante nella storia dei FPS. È un po' in ritardo, ma il *Quake*-killer sta arrivando.



La storia narrata da *Prey* è piuttosto bizzarra, e vede Tommy, un indiano Cherokee, risucchiato all'interno di una misteriosa sfera aliena. Questa si rivelerà essere un enorme organismo, abitato da creature provenienti da diverse dimensioni collegate tra loro da brecce spazio-temporali







Lo sviluppo di *Prey* è stato una vera e propria odissea. Basti pensare che prima di approdare in Human Head, il progetto è passato per le mani di tre team diversi. È possibile leggere un resoconto di questa travagliata gestazione all'indirizzo http://atlas.secs.oakland.edu/~lcmatero/prey/history.htm

All'inferno e ritorno

Il game over è un concetto estraneo al mondo di *Prey*. Nel caso in cui Tommy venisse sopraffatto dai propri avversari, la sua anima verrà catapultata in una sorta di aldilà indiano. Qui, armato di arco e frecce, dovrà riguadagnare la strada per il mondo terreno abbattendo orde di spiriti demoniaci. Una trovata interessante, anche se è lecito chiedersi quanto tale processo possa diventare ripetitivo e frustrante sul lungo periodo.

Quake IV

Sistema: **PC, Xbox 360**
Produttore: **Activision**
Sviluppatore: **Raven Software, id Software**
Origine: **USA**
Data d'uscita: **Fine 2005**

Dopo la parentesi multiplayer del terzo episodio, riprende l'epica battaglia che contrappone gli umani agli Strogg. Una co-produzione tra id e Raven portata avanti all'insegna del rinnovamento

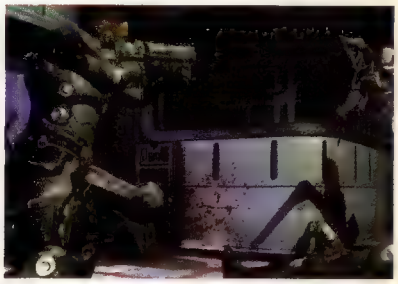
Quake riveste un ruolo chiave nella storia di id Software, in quanto ultimo gioco creato da 'i due John', Carmack e Romero, prima che le loro strade si separassero e Romero fondasse Ion Storm. E forse non è un caso se la sua uscita coincise con un rapido declino della vena creativa di id, da allora impegnata più nella programmazione di motori grafici all'avanguardia che non nella creazione di franchise o idee originali. Per questo motivo può essere un bene che lo sviluppo di *Quake IV* (sequel diretto del secondo capitolo) sia stato affidato a Raven, team vicino a quello di Carmack sin da tempi in cui iniziò a sviluppare giochi sull'engine di *Doom*. Come nel calcio, anche nel game design un po' di 'turn-over' può essere salutare.

Il primo obiettivo di Raven è stato proprio quello di introdurre elementi di rottura con il passato, a partire dalla maggiore attenzione riposta nello sviluppo della storia e dei personaggi. Diversamente dagli altri *Quake*, il protagonista ha ora un nome: Matthew Kane. Professione: space marine. Kane viene inviato, assieme alla sua squadra, sul pianeta Stroggos per stroncare definitivamente l'indigena e belligerante razza aliena che da anni minaccia la Terra.

Prevedibilmente, la presenza dei commilitoni significa che una parte consistente dell'avventura sarà vissuta fianco a fianco con i propri compagni, ognuno dotato di personalità e caratteristiche differenti. Se *Doom 3* può essere definito un'esperienza horror intimista, *Quake IV* ambisce a immergere il giocatore in un conflitto epico, un confronto in campo aperto tra le truppe di due civiltà tra loro ostili. Ad allargare la scala del conflitto contribuiscono i mezzi bellici pilotabili dagli space marine, che includono mechwarrior armati di lanciamissili e hover tank.

Un'ulteriore sferzata di varietà proviene dalle capacità che lo stesso protagonista guadagnerà nel corso dell'avventura. Poco dopo lo sbarco su Stroggos, gli alieni catturano Kane con l'intenzione di assimilarlo alla loro razza impiantandogli protesi meccaniche. Durante una drammatica sequenza vissuta in prima persona, il corpo del marine viene ricostruito in una granguignolesca catena di montaggio, per poi essere salvato dagli space marine prima della definitiva trasformazione in Strogg (che non a caso fa rima con 'Borg'...). L'ibrida natura di Kane gli garantirà forza e velocità esponenzialmente superiori a quelle umane, oltre alla possibilità di comprendere la lingua aliena e di interfacciarsi con i terminali posti nelle basi Strogg.

Il lavoro svolto finora da Raven lascia trasparire una sincera volontà di coniugare le atmosfere storiche della saga con modelli di gameplay più moderni. Ma al di là dell'eccellenza tecnica garantita dal motore id, *Quake IV* sembra mancare di personalità. Tutte le sue nuove caratteristiche sono riconducibili a prodotti già visti e giocati, mentre lo stile grafico appare fermo al solito miscuglio di sangue e ferro che id si porta dietro dai tempi del primo *Doom*. Detto questo, appare molto probabile che *Quake IV* si possa comunque rivelare un'eccellente e godibile fonte di intrattenimento, ma i tempi in cui la softco di Dallas rivoluzionava il mercato appaiono sempre più lontani.



Tutte le armi del gioco, ad eccezione del blaster e del lanciagranate, possono essere potenziate. La railgun, ad esempio, può essere armata con proiettili in grado di rimbalzare sui muri. Una nota per chi ha giocato *Doom 3*: sì, i fucili sono dotati di torcia elettrica

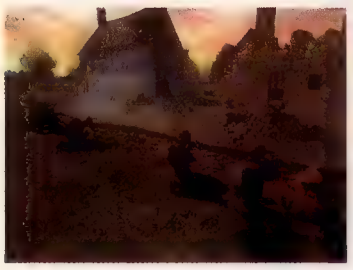
Xenofobia online

Sebbene l'obiettivo principale di *Quake IV* sia quello di offrire una modalità single player articolata e appagante, Raven e id stanno dedicando altrettanta cura alla componente online, allo scopo di amalgamare in un unico gioco le caratteristiche migliori di *Quake II* e *Quake III: Arena*. Il multiplayer includerà modalità (e anche alcune mappe) già presenti nel terzo episodio, aggiungendo caratteristiche inedite come la possibilità di utilizzare un ampio parco di veicoli da combattimento. Id, ad ogni modo, non si è sbottonata sui particolari della sezione multiplayer, riservandosi di diffondere maggiori dettagli solamente al QuakeCon 2005, il prossimo agosto.

Call of Duty 2

Sistema: **PC, Xbox 360**
Produttore: **Activision**
Sviluppatore: **Infinity Ward**
Origine: **USA**
Data d'uscita: **Autunno 2005**

Dopo aver raccolto il consenso del pubblico con *Call of Duty*, Infinity Ward prosegue il suo cammino alla ricerca del perfetto equilibrio tra spettacolarità e fedeltà storica



Call of Duty 2 propone una modalità single-player divisa in tre campagne differenti: quella inglese, quella statunitense e quella russa. È possibile affrontare le missioni in ordine cronologico, intrecciando le imprese dei diversi eserciti, così come dedicarsi in sequenza alle vicende di ogni nazione

Una delle principali ragioni del successo di *Call of Duty* è la sua capacità di immergere in uno scenario di guerra pulsante e autonomo. Se nell'FPS classico l'azione su schermo ruota attorno ad un protagonista che combatte da solo contro tutto e tutti, lo sparatutto di Infinity Ward riserva al giocatore un ruolo più defilato, facendolo sentire una pedina (per quanto fondamentale) all'interno di una scacchiera più grande e complessa.

Ma quello che per un verso è un pregio, dall'altro è un grosso limite. Più di una voce si è levata accusando il titolo Activision di correre su binari troppo rigidi, o lamentandosi della risibile intelligenza artificiale dei propri commilitoni, incapaci di fornire un reale supporto in battaglia. Critiche che il team di sviluppo non ha certo preso alla leggera, come dimostra il lavoro svolto in questi due anni per realizzare un sequel che sappia riproporre il feeling del gioco originale smussandone al contempo le asperità.

Il rinnovamento portato avanti da *Call of Duty 2* parte dalle fondamenta, ovvero dal

level design. Gli sviluppatori sono ben decisi a togliere al giocatore il 'guinzaglio' a cui era legato nel prequel, offrendo ambientazioni più ampie e, soprattutto, una serie di obiettivi multipli da portare a termine nell'ordine desiderato. La demo mostrata da Activision, ambientata in un villaggio rurale tunisino, fornisce un esempio illuminante della nuova direzione del gameplay. Lo scenario urbano offre un labirinto di vicoli e stradine, percorribili a piacimento per arrivare ad ognuno degli obiettivi necessari per completare la missione.

Un altro aspetto toccato da questo processo di revisione è stato il realismo degli scontri a fuoco. I consulenti bellici interpellati da Infinity Ward, infatti, hanno definito il primo titolo "troppo silenzioso". Non tanto per deficienze nel campo degli effetti sonori, quanto per l'assenza di quella cacofonia di idiomi differenti che caratterizza una vera battaglia. Questo aspetto umano della guerra è stato finora trascurato da gran parte della produzione di genere, ma è lecito aspettarsi che l'esempio di Infinity Ward condizioni i war game del prossimo futuro. In *Call of Duty 2*, i soldati nemici comunicano fra loro, richiedendo copertura o aggiornando i propri compagni circa la posizione dell'avversario, 'diffondendo' in questo modo informazioni utili al giocatore, a patto che quest'ultimo sia in grado di intendere l'idioma.

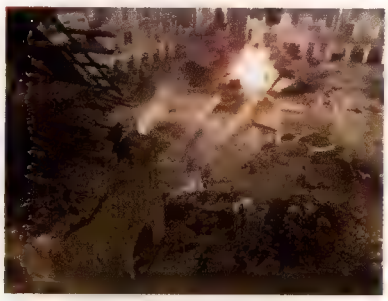
Ovviamente anche i propri alleati godono di questa rinnovata verbosità, ma il loro aiuto andrà oltre il semplice proferir parola, grazie a routine di intelligenza artificiale sulla carta nettamente più evolute rispetto a quelle del prequel. A giudicare da come i propri compagni cercano riparo e offrono fuoco di copertura, non sembra che Infinity Ward stia bluffando.

In due anni, un periodo di tempo piuttosto ridotto per gli standard attuali, il team californiano ha sottoposto il suo blockbuster ad un profondo lavoro di revisione e affinamento, che parte dalla creazione di un engine grafico proprietario e arriva all'ammodernamento delle dinamiche di gioco. *Call of Duty 2* si propone come un FPS molto più elastico del prequel, senza però perderne la spettacolarità cinematografica. Un obiettivo ambizioso, ma che tutto sommato sembra alla portata di chi lo persegue.

Company of Heroes

Sistema: **PC**
Produttore: **THQ**
Sviluppatore: **Relic**
Origine: **Canada**
Data d'uscita: **2006**

Il nuovo progetto di Relic ha un obiettivo preciso: dar vita ad uno strategico in tempo reale che sappia coinvolgere come un FPS



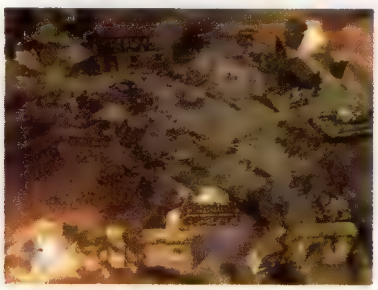
Il genere degli strategici in tempo reale ha il suo tallone d'Achille nell'incapacità di coinvolgere emotivamente il giocatore. Se un action game in prima o terza persona facilita il processo di immedesimazione, l'RTS costringe piuttosto ad un ruolo 'dirigenziale', di deus ex machina. Si tratta di due approcci antitetici e all'apparenza difficilmente conciliabili. Relic, tuttavia, è ben decisa ad accorciare la forbice. Dopo aver accumulato un'esperienza pluriennale nel settore grazie a titoli come *Homeworld* o *Warhammer 40.000: Dawn of War*, la softco canadese è intenzionata a sdoganare l'RTS verso un settore di pubblico ancora più ampio, coniugandone la profondità del gameplay con l'immediatezza e la spettacolarità di uno sparatutto.

Sebbene *Company of Heroes* ponga al comando di una compagnia dell'esercito americano durante la Seconda Guerra Mondiale, qualificandosi pertanto come ennesimo predatore di un contesto abusato, ciò che avviene in quest'ultimo ha ben poco di derivativo. Gestiti dal nuovo, e stupefacente, motore grafico proprietario 'Essence', inclusivo del pacchetto fisico Havok 3.0, i conflitti a fuoco innescano una progressiva deformazione del teatro bellico. Qualsiasi oggetto o edificio è passibile di distruzione: i bombardamenti producono crateri utilizzabili come trincee, mentre i carri armati possono essere sfruttati per abbattere muri e recinzioni. La duttilità dell'ambiente allontana *Company of Heroes* dalla rigidità strutturale dell'RTS classico, rendendolo di fatto qualcosa di molto più vivo e fluido. Se una squadra tedesca è arroccata all'interno di una palazzina, ad esempio, è possibile sfruttare il fuoco di soppressione di alcuni uomini per permettere agli artificieri di ricavare una breccia nella parte posteriore dell'edificio, e sorprendere il nemico alla spalle.

Ogni riparo presente nello scenario può essere distrutto. Il teatro di guerra è pertanto un elemento in continuo 'divenire', e spetta al giocatore adattarvisi con prontezza ed elasticità

Grazie a sofisticate routine di intelligenza artificiale, tanto i soldati nemici quanto le truppe al proprio comando dimostrano intraprendenza e autonomia. Durante i combattimenti, ad esempio, si affrettano verso il più vicino riparo, disponendosi in modo da potersi coprire a vicenda. Al realismo comportamentale si affiancano animazioni capaci di elevare le truppe dal rango di pedine su schermo a quello di personaggi veri e propri, grazie all'implementazione di dettagli come espressioni facciali mutevoli e sincronizzazione del parlato con il labiale. A monte di tutto questo, ogni soldato assume atteggiamenti differenziati a seconda che si trovi in territorio nemico o in una situazione di relativa calma.

CoH offre un'anticipazione dell'RTS che verrà. Un genere che intende trarre forza dai progressi compiuti nell'ambito dell'IA, della fisica e del realismo grafico per offrire un'esperienza di gioco frenetica, ma non ignorante. Onore a Relic, dunque, per il suo ruolo di 'vedetta' in questo processo di rinnovamento.



Pur non mancando la possibilità di impiegare mezzi pesanti o richiedere supporto aereo, i combattimenti di *Company of Heroes* saranno prevalentemente su scala medio-piccola. Una precisa scelta di design volta a garantire un maggiore controllo su quanto avviene su schermo

Ciak, si spara

Nelle intenzioni di Relic, *Company of Heroes* sarà un'esperienza cinematografica, oltre che ludica. Per realizzare le numerose sequenze filmate gli sviluppatori hanno utilizzato un tool proprietario che permette di inserire con facilità elementi e scenari del gioco all'interno delle cut-scene. Questo Movie Maker verrà inserito nel gioco completo, e consentirà sia di creare opere originali che di lavorare su replay estrapolati da una partita. Se il programma sarà davvero accessibile e potente come afferma Relic, i fan di Machinima troveranno pane per i loro denti cinefili.

Commandos: Strike Force

Sistema **PS2, Xbox, PC**
Produttore: **Eidos**
Sviluppatore: **Pyro Studios**
Origine: **Spagna**
Data d'uscita: **Ottobre**

La serie *Commandos* cambia faccia. Dallo strategico in tempo reale allo sparatutto in prima persona. Ne sarà valsa la pena?

Durante la partita, può capitare di veder apparire una piccola finestra nella parte superiore destra dello schermo. Il suo compito è quello di informare circa le condizioni del compagno, o illustrare eventi significativi che stanno accadendo lontano dalla posizione in cui ci si trova

La spietata competitività del mercato ha portato ad una forte specializzazione delle singole software house. Se in passato i 'bedroom coder' passavano in scioltezza da un concept all'altro, al giorno d'oggi, considerati anche i capitali in gioco, specializzarsi in un solo genere è la scelta più comoda e remunerativa. Del resto, il know-how acquisito negli anni è un patrimonio da cui è difficile separarsi. Una regola che vale per molti, ma non per i Pyro Studios. Dopo un'esperienza pluriennale nel campo degli strategici in tempo reale, infatti, gli sviluppatori spagnoli hanno deciso di dare una sferzata alla serie *Commandos* abbracciando una struttura più orientata all'azione: quella dello sparatutto in prima persona.

Certo, pensare di rinfrescare un franchise rifugiandosi nelle meccaniche di un FPS è un po' come cercare di dissetarsi con il prosciutto, ma i ragazzi di Pyro non sono così sprovveduti. *Strike Force* ha un asso nella manica, ed è quello di adattare alle dinamiche di uno sparatutto l'impianto strategico dei titoli precedenti. In questo caso i membri che compongono la squadra sono tre, un cecchino, un berretto verde e una spia, ed ogni missione mette nei panni di uno o due di loro, incentivando il giocatore a sfruttare al meglio le peculiarità di ognuno.

Di fatto, ad ogni personaggio corrisponde un approccio al gioco completamente diverso. Il berretto verde è un vero animale da battaglia, nonché l'unico in grado di impugnare due armi contemporaneamente. La spia lavora nell'ombra, strangolando le sue vittime con una corda di pianoforte e assumendone poi le sembianze. Quando sotto travestimento, può muoversi liberamente tra i militari di grado pari o inferiore a quello che 'indossa' in quel momento (un espediente molto poco ortodosso per costringere a cercare vittime gerarchicamente sempre più importanti).
Il cecchino, infine, può avvalersi della capacità di trattenere il fiato, entrando in una sorta di slow motion per un periodo limitato di tempo.

Le abilità del singolo soldato esprimono il loro massimo potenziale quando sfruttate in sinergia con un compagno. Il cecchino può rivelarsi prezioso nell'offrire copertura agli alleati, magari supportando dall'alto il lavoro sporco condotto pochi metri più in basso dal berretto verde. Il passaggio da un personaggio all'altro avviene in tempo reale con la semplice pressione di un tasto, lasciando nelle mani dell'IA il controllo del soldato 'abbandonato', che si limiterà a mantenere e difendere la posizione. Ma è proprio il limite di due personaggi imposto dagli sviluppatori la principale perplessità destata da *Strike Force*. Una scelta giustificata dal timore che la gestione di tre elementi contemporaneamente possa rendere troppo caotica la struttura di gioco, ma che di fatto potrebbe rivelarsi una forte limitazione al respiro strategico.

Stretto in una morsa letale fra *Call of Duty 2* e *Company of Heroes*, il connubio di strategia e azione di Pyro Studios ha finora faticato ad attirare l'attenzione degli appassionati di entrambi i generi. Eppure le buone idee non sembrano mancare, a dimostrazione che in alcuni casi vale davvero la pena abbandonare la strada vecchia per quella nuova.

Sabotaggio in rete

Il multiplayer online promette di valorizzare ulteriormente lo spirito strategico di *Strike Force*. Oltre ai soliti Deathmatch e Cattura la bandiera, l'inedita modalità Sabotage prevede la possibilità di interrogare gli avversari gravemente feriti per estorcere il codice di sicurezza della loro base. E non è difficile prefigurarsi giocatori in fin di vita braccati tanto dai nemici quanto dagli stessi compagni, decisi a sopprimere il commilitone prima che possa 'cantare'. Delude, invece, l'assenza di un qualsivoglia annuncio a riguardo della modalità cooperativa, sia online che offline.

Peter Jackson's King Kong

Sistema: **PS2, Xbox, GC, PC, Xbox 360, PS3, portatili**
Produttore: **Ubisoft**
Sviluppatore: **Interno (Montpellier)**
Origine: **Francia**
Data d'uscita: **Novembre 2005**

Due talenti dell'industria videoludica e cinematografica collaborano all'ombra del più grande primate di Hollywood per un tie-in 'mostruoso'

Nonostante un annuncio circondato da diffidenza e scetticismo, è bastata un piccola dimostrazione per capire che *King Kong* aspira ad essere qualcosa di più del solito tie-in cinematografico. Del resto anche la sua genesi è stata inusuale: è per esplicito volere di Peter Jackson che la trasposizione videoludica è stata affidata a Michel Ancel, creatore di *Rayman*, ma soprattutto di quel *Beyond Good & Evil* in cui l'illustre regista neozelandese ha scorto notevole competenza in materia di storytelling interattivo.

A giudicare da quanto visto, la fiducia di Jackson in Ancel sembra sia stata ben riposta. Piuttosto che limitarsi a tradurre pedissequamente i momenti del film in sequenze di gioco, il designer francese ambisce a modellare il gameplay intorno alle emozioni suggerite dalla pellicola. La prima sequenza mostrata da Ubisoft vede coinvolto Jack Driscoll, uno dei protagonisti del film, e adotta una prospettiva in prima persona. L'ambiente circostante è al contempo minaccia mortale e fonte d'aiuto. Enormi dinosauri e belligeranti tribù primitive non danno tregua al protagonista, che da parte sua può difendersi impiegando lance o disperdendo i suoi assalitori dando fuoco alla vegetazione. Un aiuto ulteriore proviene dall'interazione con i personaggi non giocanti, dai quali è possibile ottenere armi aggiuntive.

Al termine di una rocambolesca fuga lungo un torrente condita da combattimenti contro famelici dinosauri, entra finalmente in scena King Kong. La sorpresa è scoprire che l'enorme primate è di fatto il secondo personaggio giocabile del titolo Ubisoft. La telecamera passa dagli occhi di Jack a sopra le spalle di Kong, impegnato in un sanguinoso confronto contro un T-Rex. Le due enormi creature si affrontano senza esclusione di colpi, con Kong che si scaglia sull'avversario esibendosi in combinazioni di pugni e morsi. Una volta sbrigata la pratica giurassica, l'enorme gorilla si lancia alla ricerca della sua amata, introducendo una sezione fatta di salti tra dirupi e vertiginose scalate. Per quanto una varietà di meccaniche così ardita possa far storcere il naso, la cura riposta in ognuna di esse sembra scongiurare la semplificazione che di solito affligge i titoli multi-evento.

Ma vi è un terzo 'protagonista' all'interno del gioco Ubisoft, ed è la Natura stessa. Grazie alla collaborazione tra i grafici Ubisoft e quelli Weta (autori degli effetti speciali del film), *King Kong* trasuda atmosfera da ogni pixel. La giungla avvinghia in una morsa di umidità i suoi abitanti. Una coltre di vapore acqueo aleggia sopra i manti erbosi e rifrange i raggi del sole. Solo Kong, imponente e inarrestabile, sembra a proprio agio in questo ambiente inospitale. La netta differenza di prospettiva tra i due mondi (umano e animale) fa sì che la sensazione di pericolo vissuta nelle sezioni in prima persona trovi un appropriato contraltare nei sentimenti di onnipotenza convogliati dai momenti in terza.

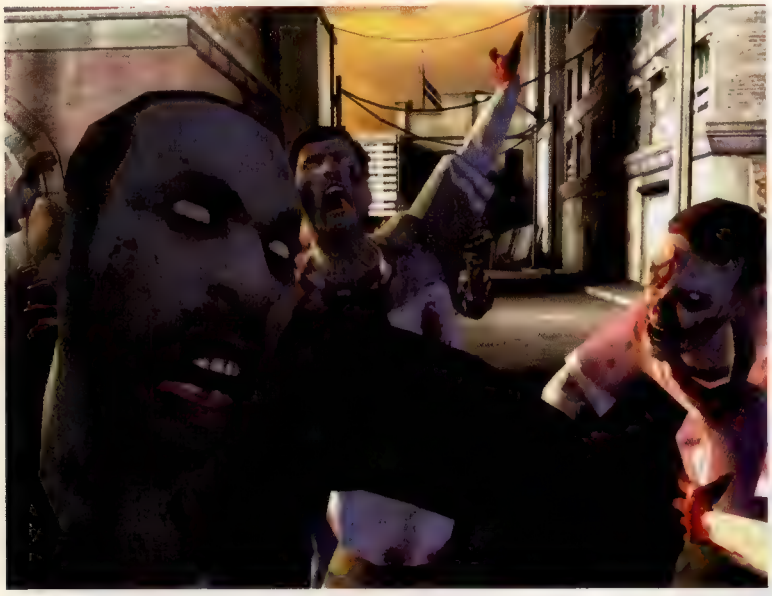
Peter Jackson aveva visto giusto, a quanto pare. Michel Ancel sembra aver dato un'impronta davvero personale alla direzione di questo kolossal videoludico. Se *King Kong* si dimostrasse all'altezza della licenza che lo accompagna, l'industria intera avrebbe un ottimo precedente a cui fare riferimento.

***King Kong* è completamente sprovvisto di indicatori su schermo. Nelle sequenze in prima persona lo stato di salute di Jack si riflette sulla sua percezione del mondo esterno. Se ferito, i contorni delle figure si fanno via via meno netti, i suoni si distorcono e i colori tendono al vermiglio**

George A. Romero's City of the Dead

Sistema: **PS2, Xbox, PC**
Produttore. **Hip Games**
Sviluppatore: **Kuju Entertainment**
Origine: **Inghilterra**
Data d'uscita: **Primavera 2006**

Il primo horror game realizzato con la partecipazione di Romero è di fatto uno sparatutto in soggettiva. Vi aspettavate forse il solito clone di *Resident Evil*?



Kuju è ricorsa ad ogni mezzo pur di stimolare sentimenti di angoscia e vulnerabilità. Il fucile a pallettoni, ad esempio, va caricato manualmente agendo sul tasto dorsale sinistro dopo ogni cartuccia esplosa

City of the Infected

Uno degli aspetti più promettenti di *City of the Dead* è il multiplayer online. Fino a quattro giocatori possono unire le forze e fronteggiare orde di zombie in appositi scenari. Ma quella che all'apparenza sembra la solita modalità cooperativa, può degenerare in un sanguinario deathmatch. I giocatori infettati dai non-morti non vengono esclusi dal gioco, ma si trasformano a loro volta in bestie assetate di sangue. Il loro obiettivo, di conseguenza, passa dalla sopravvivenza all'eliminazione dei restanti giocatori umani.

Per ammissione degli stessi sviluppatori, *City of the Dead* ambisce ad essere il *Burnout* degli shooter in prima persona. La formula di gioco è infatti adeguatamente semplice: lungo una quindicina di ambientazioni (compreso l'immancabile centro commerciale), ondate di non-morti ostacolano la fuga di quattro superstiti da Isla Mortal, un atollo dal nome tanto rassicurante quanto l'installazione militare top secret che nasconde. Nel pieno rispetto dell'universo romeriano, per mandare definitivamente all'inferno uno zombie è necessario fargli male là dove è vulnerabile: il cervello. I colpi inferti agli arti ne provocano l'immediato, cruento distaccamento, ma non impediscono alla creatura di continuare imperterrita la propria avanzata, anche a costo di doversi trascinare con la sola forza delle braccia.

Considerato il contesto, *City of the Dead* non è certo ritrovo per sofisticate intelligenze artificiali. Ciononostante, gli zombie compensano la loro famelica ottusità con la tenacia e la forza collettiva: fino a dieci creature possono infestare lo schermo contemporaneamente, e non tutte operano allo stesso modo. I 'leaper', ad esempio, sono in grado di lanciarsi sul protagonista compiendo balzi felini, mentre altri impiegano armi da fuoco, seppur in maniera (fortunatamente) scoordinata ed imprecisa.

Con George Romero incaricato della scrittura e della regia degli intermezzi filmati, Kuju Entertainment si è dedicata alla realizzazione di una parte giocata avulsa da momenti scriptati, in cui il giocatore è libero di adottare l'approccio che ritiene più adeguato al conseguimento dell'unico obiettivo previsto: la fuga. A suo favore gioca pertanto un engine fisico che permette di coinvolgere gli zombie in esplosioni di oggetti infiammabili, oppure di costruire barriere provvisorie che ne rallentino l'avanzata.

Al di là di George Romero, il coinvolgimento di Hollywood nella realizzazione di *City of the Dead* si manifesta anche attraverso la digitalizzazione di Tom Savini (attore e truccatore cinematografico) nel ruolo dell'ex poliziotto William 'Red' McLean, un quinto superstite che si renderà giocabile in un momento non specificato del gioco. Ciascun personaggio è dotato di precipui attributi prestazionali upgradabili in termini di velocità e resistenza, e a parte alcune eccezioni dettate dalla storia, la selezione del proprio alter ego è consentita prima di ogni stage per favorire un equilibrato potenziamento del gruppo.

La vocazione al disimpegno ostentata da *City of the Dead* trova ulteriore conferma nelle oltre cinquanta Arcade Mission che ne completano l'offerta offline. Restando fedeli al parallelismo con *Burnout*, si potrebbe paragonare questi mini-stage al Crash Mode del gioco Criterion. Nel rispetto di particolari imposizioni, viene chiesto al giocatore di portare a termine determinati obiettivi, come eliminare un gruppetto di zombie nel minor tempo possibile armati di un fucile di precisione.

Sebbene quanto visto finora desti alcune perplessità (principalmente legate alla ripetitività dell'azione e alla grossolana realizzazione tecnica), *City of the Dead* sembra in grado di tener fede alla propria promessa: tradurre in pixel il tasso di violenza e adrenalina che ha reso celebre la saga di Romero. In virtù dell'enfasi posta sul divertimento spicciolo e sull'accessibilità, il gioco Kuju potrebbe rivelarsi, proprio come i film del regista americano, un prodotto di serie B d'autore.

Call of Chtulhu: Destiny's End

Sistema: **PS2, Xbox, PC**
Produttore: **Hip Interactive**
Sviluppatore: **Head First Productions**
Origine: **Inghilterra**
Data d'uscita: **Estate 2006**

L'orrore si dimezza se vissuto in coppia. Ma quando la coppia si spezza, l'orrore raddoppia

Pur essendo un genere relativamente recente, il survival horror è già in crisi di idee. La maggior parte della produzione attuale poggia ancora sugli stessi stilemi risalenti al primo *Resident Evil*, di volta in volta arricchiti da intuizioni più o meno felici. All'apparenza, *Call of Chtulhu: Destiny's End* sembra soffrire degli stessi problemi, ma basta una breve scorsa alle sue caratteristiche per capire che questa volta qualcosa è cambiato. Rimescolando con giudizio il meglio di numerose produzioni di genere, il titolo Head First cerca di costruire un'esperienza magari non rivoluzionaria, ma sicuramente più fresca e sfaccettata di quanto visto sinora.

I tratti distintivi di *Destiny's End* ruotano attorno alla cooperazione tra i suoi due protagonisti, Jacob ed Emily, il primo abile nell'uso delle armi e più prestante, la seconda adatta ad operazioni di indagine e infiltrazione. Il giocatore può assumere liberamente il controllo diretto di ciascun personaggio e intervenire sull'IA del compagno attarverso semplici ordini. Ma piuttosto che promuovere un avanzamento appaiato, *Destiny's End* istiga alla divisione della coppia, prevedendo soluzioni visive in stile picture-in-picture che avvertono circa eventuali pericoli corsi dal compagno abbandonato. Sebbene non venga posto un limite alla distanza che può dividere la coppia, esiste un fattore che costringe Jacob ed Emily a riunirsi comunque entro un determinato periodo di tempo. Quel fattore è la particolare 'condizione' in cui versa Jacob dopo essere venuto a contatto con un misterioso manoscritto. Se lasciato solo, infatti, una lenta escalation di emicranie e allucinazioni prende a corrodere la sua sanità mentale, portandolo eventualmente al suicidio. E di conseguenza al game over.

Destiny's End fa leva proprio su questa debolezza per creare il giusto clima di tensione, sfruttando gli enigmi per costringere i due protagonisti alla separazione. Nelle parti iniziali dell'avventura, ad esempio, Jacob ed Emily si trovano bloccati da una cancellata elettrificata. Ricorrendo di volta in volta all'uno o all'altro personaggio, sarà possibile dapprima interrompere la corrente, quindi issare Emily al di là della recinzione. A quel punto la ragazza potrà sgattaiolare non vista nel casotto della sorveglianza, e da lì sbloccare la serratura per dar modo a Jacob di riunirsi a lei.

La cooperazione si rivela fondamentale anche nelle fasi di combattimento, durante le quali è possibile eseguire combinazioni offensive per infliggere maggiore danno alle aberrazioni che popolano gli uggiosi scenari di gioco. Emily è inoltre in grado di fotografare le creature con la sua macchina digitale e di analizzarle nel suo laptop al fine di individuarne i punti deboli.

Il progetto dei coder inglesi è senza dubbio complesso e ambizioso, ma quanto visto sinora infonde ottimismo. Considerato il valore aggiunto legato alla modalità multiplayer (vedi box) ed il buono stato di avanzamento dei lavori malgrado la lontana deadline, i presupposti per un survival horror dalla spiccata personalità sono più che concreti.

La storia narrata in *Destiny's End* si basa su alcuni racconti di H. P. Lovecraft, incluso il celeberrimo 'Il richiamo di Chtulhu'. Le atmosfere ricordano l'opprimente grigiore che aleggia nelle opere dello scrittore mentre le disarticolate animazioni dei mostri rimandano allo stile horror nipponico

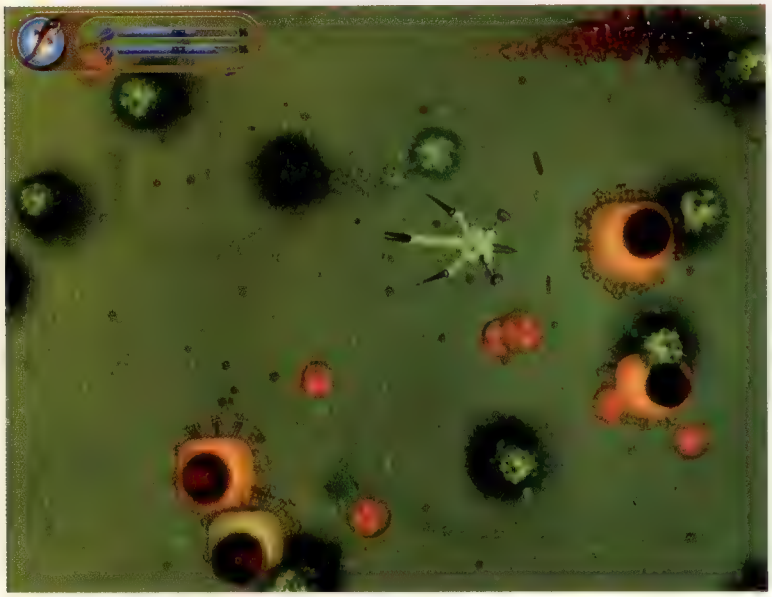
Paura.com

Il gioco cooperativo sarà fruibile sia in split-screen che in rete su tutte e tre le piattaforme di destinazione. Sebbene la presenza di un secondo giocatore non comporti grosse alterazioni delle meccaniche (essendo già improntate sull'interazione tra due personaggi), sono tuttavia interessanti i risvolti legati ai problemi di sanità mentale patiti da Jacob. Le sue allucinazioni possono infatti indurlo a visualizzare la propria compagna sotto forma di mostro, con tutte le 'drammatiche' implicazioni che questo comporta. La possibilità di passare in qualsiasi momento dalla modalità single player a quella multi player, infine, tende la mano a chi non avrebbe il tempo di affrontare l'intera avventura insieme ad un amico.

Spore

Sistema: **PC**
Produttore: **EA**
Sviluppatore: **Maxis**
Origine: **USA**
Data d'uscita: **2006**

Se è vero che il fine ultimo di ogni videogioco è quello di dare vita a nuovi mondi possibili, *Spore* si preannuncia come l'opera più intimamente videoludica mai concepita

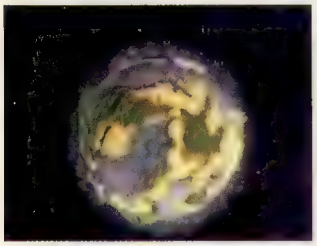


Spore è l'idea più folle, visionaria e megalomane mai balenata nella testa di un game designer. L'ultimo 'gioco' di Will Wright si candida come l'Alpha e l'Omega del divertimento elettronico, un'opera omnia capace di sintetizzare la storia del medium e dell'umanità, rivoluzionando al contempo l'approccio alla creazione di un videogame. E come tutte le migliori intuizioni, una volta che viene svelata non si può che esclamare: 'Ma come ho fatto a non pensarci prima?'.

Tutto ha inizio da una cellula che sguazza nel brodo primordiale, impegnata a procacciarsi nutrimento per poter crescere e proliferare. L'inizio di *Spore* non è altro che un *Pac-Man* del XXI secolo. Almeno fino a quando il gioco non mette in mano all'utente quello che è il suo cuore pulsante: l'editor. Questo permette di creare altri esseri via via più evoluti, capaci dapprima di conquistare la terra ferma, e più avanti di dar vita ad una vera e propria società. Il tool messo a punto da Maxis è di una semplicità disarmante. Ogni creatura può essere plasmata come fosse di plastilina, aggiungendo zampe, teste e pinne a piacimento. La vera rivoluzione copernicana, tuttavia, risiede nel modo in cui la creatura prende effettivamente vita. *Spore* non include un database di opzioni 'possibili', ma un algoritmo procedurale in grado di determinare le animazioni dell'animale in funzione della sua anatomia. Come cammina, come mangia, come combatte, come si riproduce: è tutto deciso 'dalla natura'. Questo permette di plasmare il mondo di gioco senza limite alcuno, arrivando a conseguenze non previste dagli stessi designer. Dal punto di vista tecnico, inoltre, gli algoritmi procedurali garantiscono un enorme risparmio di memoria. I dati di una creatura, ad esempio, occupano un solo Kb.

Descrivere *Spore* è impresa a dir poco ardua, per il semplice fatto che è impossibile incasellare un qualcosa che non ha limiti. Proseguendo lungo la scala evolutiva, i propri animali guadagneranno la capacità di costruirsi città, di organizzare sistemi di offesa/difesa, e infine di utilizzare un'astronave per partire alla scoperta dell'universo, colonizzando e studiando nuove culture. Ma sarebbe meglio descriverlo come un 'multiverso', dal momento che il supporto della grande rete promuove la contaminazione tra gli universi creati da ciascun giocatore. Ogni essere vivente può essere inviato ad un enorme database, da cui verrà ridistribuito a tutti gli altri utenti, così da creare galassie 'multirazziali' ed in continua evoluzione.

Spore, di fatto, non ha un concept di gioco univoco. Parte dalle strutture basiche dell'action game per evolversi in meccaniche simili a quelle di *Sim City* o *Civilization*, finendo per lambire le barriere del MMORPG più estremo. Lo stesso giocatore può fruirne come meglio crede, limitandosi ad esplorare le galassie o decidendo di mettere a ferro e fuoco ogni pianeta. *Spore* è un'opera talmente ambiziosa e totalizzante che suona quasi ridicolo parlarne in termini di potenziale, semplicemente perché questo coincide con le capacità creative del giocatore, più che con quelle dello sviluppatore. Piuttosto, è più appropriato interrogarsi sui rischi che una struttura simile comporta. Soprattutto perché si sa ancora molto poco sull'economia che governerà queste galassie. Un punto interrogativo altrettanto grande incombe sulle effettive modalità di interazione tra utenti, e soprattutto su quanto queste ultime possano mettere a rischio l'equilibrio di un prodotto così complesso. Domande che nei prossimi mesi continueranno a moltiplicarsi nella fantasia di milioni di giocatori, tutti in trepidante attesa del primo Big Bang dell'era digitale.



Le astronavi ricopriranno un ruolo fondamentale in *Spore*. Grazie ad esse è possibile intercettare onde radio provenienti da pianeti abitati, oppure trasportare su corpi celesti 'vergini' forme di vita in grado poi di proliferare e costruire nuove città, da cui ripartire alla ricerca di altre culture

L'utilizzo degli algoritmi procedurali rappresenta una risposta ad esigenze economiche, oltre che creative. Grazie ad essi Maxis ha potuto dar vita ad un progetto mastodontico senza dover ricorrere all'impiego di decine (se non centinaia) di grafici. Li si potrebbe definire, citando lo stesso Wright, degli "artisti in scatola"

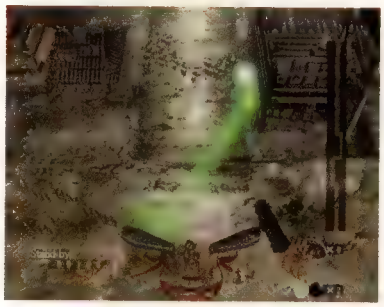
Yoot Saito's Odama

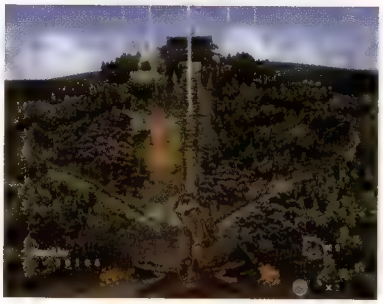
Sistema: **GameCube**
Produttore: **Nintendo**
Sviluppatore: **Vivarium**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **15 novembre (USA)**

L'introduzione di un sistema di riconoscimento vocale trasforma l'eccentrico flipper/RTS di Saito in... qualcosa di ancora più eccentrico

Se all'epoca della sua prima apparizione in pubblico nel corso dell'E3 2004 (vedi **VG**008) *Odama* cercava di guadagnare l'attenzione dei passanti accompagnandosi a modelli di armature e spade di samurai, quest'anno, al suo secondo giro sulla giostra della fiera losangelina, ha fatto altrettanto senza il presunto contributo del 'museo d'arte di Kyoto', ma avvalendosi piuttosto di quello dei visitatori stessi. Pur collocato a margine dello stand Nintendo, lo spazio dedicato ad *Odama* spiccava per il bizzarro comportamento dei giocatori collegati alle sue postazioni dimostrative. Laddove gli schermi di *Donkey Kong: Jungle Beat* hanno visto gente applaudire aritmicamente, quelli di *Odama* vedevano gente portarsi il controller alla bocca e strillarci sopra.

Ad un'ispezione ravvicinata si scopre che *Odama* è cambiato. Pur trattandosi comunque di quell'improbabile incrocio fra il flipper e lo strategico in tempo reale ad ambientazione nippo-medievale conosciuto l'anno scorso, *Odama* si controlla adesso con la voce. Tanto i respingenti quanto l'inclinazione del piano sono ancora gestiti via controller, ma è un microfono collegato a quest'ultimo a fare da ambasciatore della volontà dell'utente in seno alle forse in campo. Trattandosi del frutto di quella stessa mente responsabile di *Seaman* (Dreamcast), l'inclusione di un sistema di controllo basato sul riconoscimento vocale sorprende solo in parte. Ciò che stupisce è piuttosto quanto un gioco già bizzarro sia così riuscito a diventarlo ancora di più.

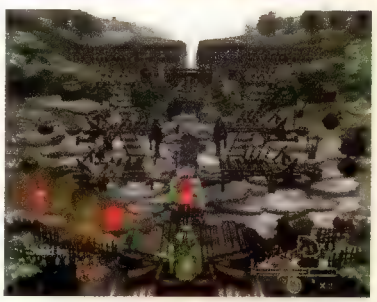


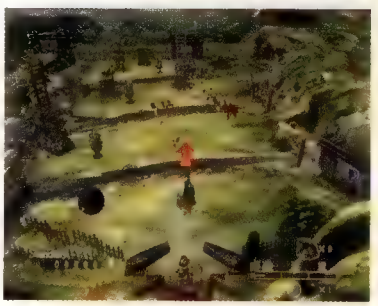


L'obiettivo ultimo di ogni livello di *Odama* è far sì che le proprie truppe riescano a trasportare un'imponente campana al di là dei cancelli nemici. Il giocatore è pertanto chiamato a favorirne l'avanzata aprendo sentieri, abbattendo ostacoli e travolgendo eserciti ostili per mezzo dell'enorme sfera che dà il nome al gioco. Contemporaneamente, tanto il proprio esercito quanto i portatori della campana vanno gestiti attraverso una serie di comandi vocali di attacco o movimento, badando altresì a difendere i respingenti da eventuali assedi condotti dalle forze avverse. Sebbene fondamentalmente votati al massacro, i propri uomini dimostrano un vago attaccamento alla vita stabilendo autonomamente quando è il caso di retrocedere, e più in generale adattandosi all'evoluzione della battaglia anche contro il volere di chi li governa. Ciò costringe il giocatore ad un intervento vocale costante, letteralmente asfissiante, teso ad ottenere dai suoi uomini il massimo prima del loro eventuale sterminio. Forze fresche possono essere riversate sul campo al grido di "More men!", ma un limite nelle risorse umane disponibili fra i propri ranghi invita a non abusarne. Detto limite può comunque essere allontanato facendo in modo che l'Odama impatti contro la campana traghettata dai propri uomini. In questo caso la sfera assume per qualche secondo una colorazione verde ad indicare la possibilità di convertire alla propria causa tutti i nemici che ne verranno travolti. E poi c'è l'hamburger. Sì, l'hamburger. Proiettato sul campo di battaglia dal comando "Fire!", agisce da esca per le forze nemiche, portandole ad ammassarsi come formiche attorno al gustoso alimento, concedendo così all'Odama un'occasione di mietere più vittime in un unico passaggio.

Giocare ad *Odama* è un po' come schiaffeggiare un flipper imprecando, con la differenza che nel caso dell'opera di Saito, quelle imprecazioni, opportunamente tradotte in ordini, hanno effettive ripercussioni sullo sviluppo della partita. Cominciate a schiarirvi la gola.

All'inizio di ogni partita, il giocatore manovra un puntatore sul terreno per stabilire in che direzione scagliare l'Odama. Vedere le truppe nemiche scansarsi al passaggio della 'X' sulle loro teste è esilarante





I corsi d'acqua che attraversano il campo di battaglia impediscono ai propri uomini di procedere. Soluzione: abbattere le dighe che ne regolano il flusso con un ben calibrato lancio dell'Odama

Okami

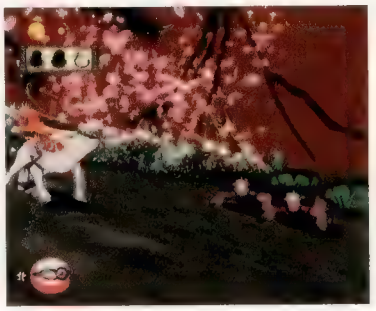
Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Capcom**
Sviluppatore: **Interno (Clover Studio)**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **2006**

La follia visionaria di Clover Studio reinterpreta la mitologia nipponica. Questa volta, l'eterna lotta tra il Bene e il Male sarà decisa da... un pennello

Le ambientazioni guadagnano colore a mano a mano che Amaterasu riesce a sbloccarne l'accesso, strappandole così all'influenza di Orochi. Assistere all'avanzata di questa ondata di colore è un vero spettacolo

C'è un sottile filo rosso che unisce la cultura del film d'azione trash glorificata in *Viewtiful Joe* con l'arte calligrafica e pittorica del Giappone antico, ispiratrice dell'aspetto estetico di *Okami*. Questo filo ha nome, cognome e veste con camicie improbabili: si tratta di Atsushi Inaba, presidente e motore creativo di Clover Studio. La sua ultima opera è all'apparenza un'avventura in terza persona con grafica cel-shaded. Ma si sa che i giochi del team Capcom non si trovano a proprio agio nelle asfissianti classificazioni videoludiche, e *Okami* non fa eccezione.

Traendo ispirazione dalla mitologia nipponica, il gioco narra la lotta del dio decaduto Amaterasu contro il demone Orochi, che sta seppellendo la Terra del Sol Levante sotto una pesante coltre monocromatica. Costretta nei panni di un lupo, la divinità parte alla ricerca dei suoi poteri perduti, grazie ai quali sconfiggere le forze del male e regalare così un futuro in technicolor ai propri fedeli. Ed è proprio attorno alle capacità di Amaterasu che ruota

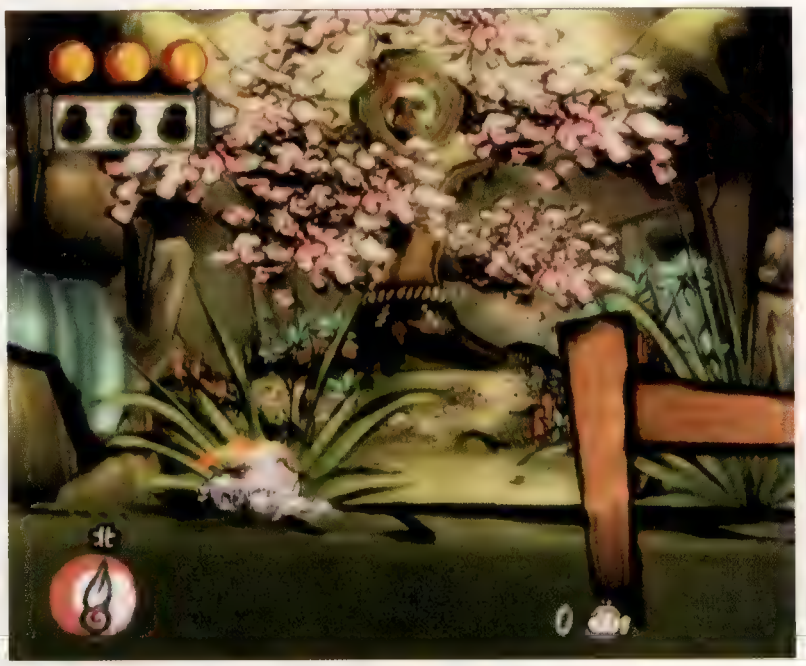


la meccanica di gioco: grazie al Celestial Brush è possibile interagire con l'ambiente, plasmandolo secondo necessità. Il procedimento è assolutamente intuitivo. Agendo su un tasto dorsale, lo schermo sfuma in eleganti cromatismi color seppia, trasformandosi in 'tavolo da disegno' su cui far scorrere un pennello tramite l'ausilio dello stick analogico. Nella demo mostrata da Capcom, ad esempio, viene richiesto di completare una costellazione punteggiando la stella mancante, oppure di scarabocchiare un ponte per collegare le due sponde di un corso d'acqua.

Le stesse meccaniche trovano applicazione anche durante i combattimenti. Sebbene Amaterasu sia capace di attaccare gli avversari caricandoli con ferocia, i danni più consistenti vengono inflitti tramite il pennello. Tracciare una breve linea orizzontale si traduce in un fendente, mossa che può portare al completo sezionamento della vittima se eseguita con il giusto tempismo all'interno di una combinazione di colpi.

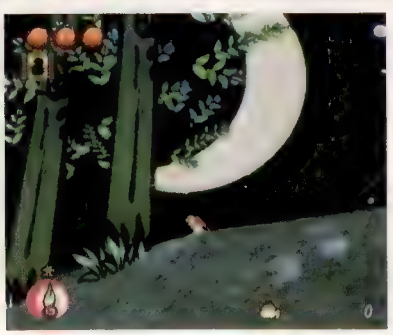
Considerando che il numero di poteri complessivi si aggirerà attorno alla dozzina, è facile intuire il potenziale creativo di una simile struttura. Ogni tipo di disegno porta conseguenze diverse, variabili anche a seconda del contesto. Una 'doppia U' si concretizza in una forte sferzata di vento, mentre una figura a S disegnata presso un dirupo fornisce ad Amaterasu lo slancio per superare il precipizio.

A ben vedere, *Okami* applica in un'avventura 3D lo stesso concept che *Viewtiful Joe* proponeva su due dimensioni. Al posto della manipolazione temporale, esiste ora la componente pittorica, sfruttabile sia per risolvere enigmi all'interno del mondo di gioco che nel combattimento corpo a corpo. E la medesima cura per l'aspetto stilistico accomuna i due prodotti. Il cel shading di *Okami* ammalia grazie all'eleganza cromatica e alla cura riposta nelle animazioni. È sufficiente osservare Amaterasu correre lasciandosi alle spalle una scia di fiori sgargianti per innamorarsi dell'ultimo lavoro di Clover Studio. Un amore che si spera non verrà tradito il prossimo anno, una volta che il gioco si renderà (finalmente) disponibile.



Lupo silenzioso

La struttura adventure non può che ricordare il punto di riferimento del genere: *The Legend of Zelda*. Tuttavia, le similitudini più evidenti con la saga Nintendo sono ravvisabili nelle scelte effettuate da Clover Studio in ambito narrativo. In *Okami* non vi è parlato, e i dialoghi sono solamente testuali. Non solo: Amaterasu, al pari di Link, non proferisce parola. Nell'interazione con i personaggi non giocanti è aiutato da alcuni spiriti guida che lo accompagnano nel corso della sua missione. Un approccio che sottolinea ancora una volta la volontà di creare un affresco interattivo, piuttosto che la solita avventura di stampo cinematografico.



Shadow of the Colossus

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **SCEI**
Sviluppatore: **Interno**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **Fine anno**

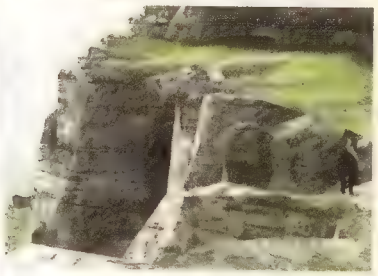
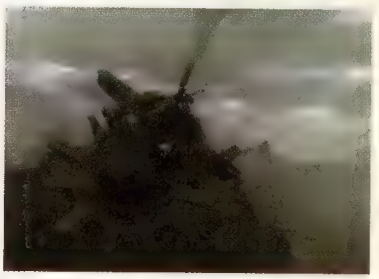
La demo di *Shadow of the Colossus* portata all'E3 aiuta a capire meglio l'eccezionalità del nuovo progetto del team di *Ico*

Descrivere *Shadow of the Colossus* non è impresa facile. Così come *Ico* non era semplicemente un platform/puzzle game, l'ultimo lavoro del medesimo team non è una semplice carrellata di boss fight. Specificare che le sue mastodontiche creature vanno scalate e colpite nel loro punto debole non è sufficiente. Chiarire che si tratta di percorrere veri e propri livelli ambulanti non basta. Perché non è solo nel concept che alberga l'unicità di *Shadow of the Colossus*, ma nel modo in cui si esprime controller alla mano.

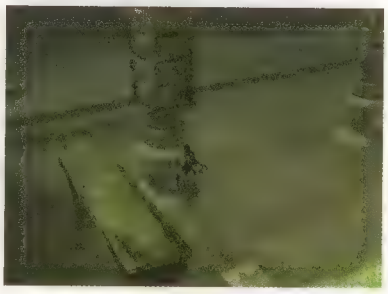
La pretesa di tenere premuto il dorsale R1 per rimanere aggrappati ad un appiglio unita all'esigenza di prolungare la pressione sul tasto Triangolo per darsi lo slancio necessario a scavalcarlo, sono semplici ma efficaci espedienti tesi a rendere più intimo il legame con il proprio alter ego, partecipando al suo sforzo con il proprio. Giunti alle pendici del primo colosso del gioco (un imponente gorilla), bisogna innanzitutto escogitare un modo per cominciarne la scalata, un'impresa complicata dai terrificanti attacchi con cui la creatura manifesta il desiderio di essere lasciata in pace. Dopo una serie di martellate evitate per un soffio e diversi dribbling fra zampe poderose, occhi attenti non fanno fatica a notare attraverso la nube di polvere la presenza di un folto rivestimento peloso sul polpaccio sinistro del gigantesco primate.

Una volta riusciti a saltare e ad avvinghiarsi alla gamba, le cose si complicano. Sballottati dai movimenti con cui la creatura tenta di scrollarsi di dosso il suo tenace parassita, si giunge all'altezza del ginocchio solo per scoprire che la superficie irsuta della coscia è resa impraticabile da una bardatura rocciosa attraversata in orizzontale da due 'cornicioni' paralleli. Non ci vuole un genio per capire che questi ultimi serviranno a proseguire la scalata. Il problema è che il cornicione più vicino non lo è abbastanza. Ed è qui che si scopre che i colossi non sono solo livelli ambulanti, ma anche puzzle viventi. Infilzando la spada nell'imponente polpaccio, l'animale ferito si inginocchia per qualche istante, accorciando così la distanza che separa dal cornicione quel tanto che basta per raggiungerlo con un balzo repentino, prima che il titano si rimetta in piedi.

E si prosegue. Dapprima avvinghiandosi al pelo che riveste i mastodontici glutei del colosso, poi salendo su un'ampia piattaforma conficcata alla base della schiena, quindi issandosi su una delle due protuberanze sovrastanti e infine inerpicandosi lungo la pelliccia cervicale per guadagnare carponi la vetta e salutare gli uccelli che vi planano attorno. A questo punto ha inizio la fase conclusiva della lotta. A dispetto dell'apparente banalità della procedura (infilzare ripetutamente il capo del colosso fino ad esaurirne la barra energetica), una particolare 'controindicazione' impedisce di risolverla semplicemente martellando sul controller. Contrariamente alla consuetudine, infatti, l'uso della spada passa per due distinte pressioni del medesimo tasto: la prima per puntarla verso il basso, la seconda per affondarla. Laddove il colosso dovesse agitarsi fra questi due momenti, l'operazione si interrompe e il protagonista scivola via strattonato dalle forze in gioco. È questo un momento al tempo stesso delicato e brutale, per certi versi assimilabile alle battute conclusive di un'estenuante corrida. Ad ogni affondo portato dal matador, gli occhi dell'animale si incendiano e fiotti di sangue nerastro eruttano dalle ferite mentre l'aria trasporta raggelanti grida di dolore. Pochi minuti dopo, è tutto finito. Compresa la demo.

All'aumentare del tempo trascorso con la spada sollevata, cresce il danno prodotto nel momento dell'affondo, così come il rischio di finire a gambe per aria nell'eventualità che il colosso scuota la testa



Sollevando la spada verso il cielo, i raggi di luce riflessi dalla sua lama indicano il punto da raggiungere per incontrare il prossimo colosso (a sinistra). Spesso il cavallo va abbandonato per attraversare a piedi architetture complesse che rimandano al precedente lavoro del team di sviluppo (a destra)

Luci e ombre

L'unica critica attualmente imputabile a *Shadow of the Colossus* riguarda l'instabilità del frame rate. Sebbene ininfluente sul gameplay, l'incertezza con cui il motore grafico accompagna le evoluzioni della telecamera corrompe la sospensione dell'incredulità prodotta dall'ispirata direzione artistica. Mancano ancora diversi mesi all'uscita (posticipata a fine anno rispetto all'iniziale traguardo primaverile), pertanto è lecito nutrire speranze di miglioramento, ma è evidente che l'inedito dinamismo di *Shadow of the Colossus* non consente al team di sviluppo di affrontare la questione tecnica con la medesima 'leggerezza' accordata dai ritmi lenti e dalle inquadrature prestabilite di *Ico*.

Project Zero 3

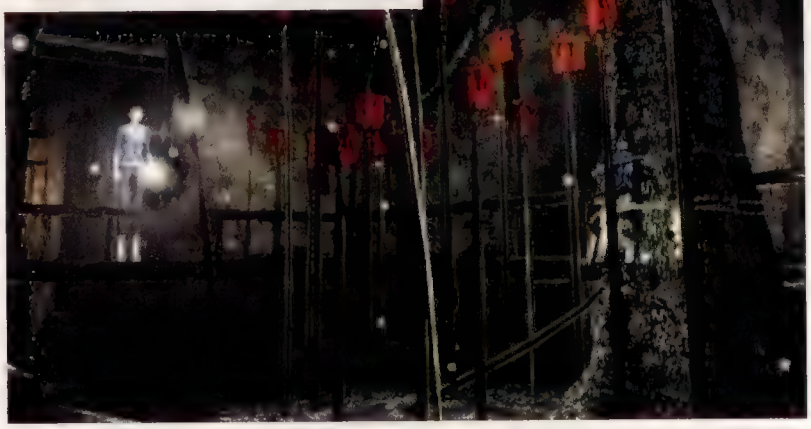
Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Tecmo**
Sviluppatore: **Interno**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **30 settembre**

Presente solo sotto forma di video all'ultimo E3, il terzo episodio dell'horror game Tecmo ambisce a spaventare anche di giorno...

La Camera Obscura è equipaggiata con un minuscolo flash capace di stordire momentaneamente gli spiriti, permettendo a Rei di riposizionarsi, passare in prima persona e prendere la mira per lo scatto 'esorcizzante'

Project Zero è stato un successo insperato per Tecmo, la quale probabilmente si aspettava un consenso di nicchia analogo a quello riscosso dalla precedente serie del director Keisuke Kikuchi, *Deception*, e che invece ha registrato l'apprezzamento di un pubblico ben più ampio, sia orientale che occidentale, in parte aiutata dal fortunoso tempismo che le ha permesso di cavalcare la nuova ondata di film horror giapponesi sollevata da 'Ring'. Ma al di là delle coincidenze, è indubbio che la serie abbia i suoi meriti: il contrasto fra il lento rituale dell'horror nipponico e le spaventose fasi di combattimento in prima persona (che sfidavano il giocatore a non spostare l'obiettivo della propria macchina fotografica succhia-anime finché non avesse gettato uno sguardo nei pozzi bui delle loro orbite oculari) ha legittimato il successo del primo gioco, poi del seguito, e ora, si spera, dell'intera trilogia.

Nel rispetto di quella che sembra ormai una regola fissa della serie, secondo cui ogni episodio aggiunge un nuovo membro al cast, *Project Zero 3* propone un trio di personaggi giocabili, capitanati dalla fotografa freelance Rei Kurosawa. Già tormentata dagli incubi successivi alla morte del suo fidanzato in un incidente automobilistico, Rei viene ulteriormente turbata dall'apparizione di quest'ultimo in una delle foto scattate durante un servizio in una residenza abbandonata. Quando i serpenti tatuati sui corpi degli abitanti dei suoi incubi iniziano a farsi largo sulla sua stessa pelle, Kurosawa decide di indagare sulla casa abbandonata insieme ad un amico del suo ragazzo, Kei Amakura (è improbabile che sia una coincidenza il fatto che porti lo stesso cognome delle gemelle di *Crimson Butterfly*). Alla coppia si unisce Miku Hinasaki, eroina del primo *Project Zero*, e pertanto esperta in materia.



Rispetto alla terrorizzante ambientazione notturna che contraddistingueva i prequel, *Project Zero 3* si dipana sia nel mondo reale (apparentemente durante le luminose ore del giorno) che nella casa degli incubi di Rei. Sebbene solo quest'ultima appaia luogo d'incontro ideale con gli orrori della serie, sembra che anche l'ambientazione diurna sia interessata dalla visita di spiriti dannati. La prospettiva di vederli barcollare o strisciare in luoghi teoricamente sicuri e ben illuminati è senza dubbio intrigante, così come l'idea di un gioco horror che non ha paura della luce.

Come dimostrato da *Silent Hill* e *Siren*, punti di vista multipli e realtà parallele non sono necessariamente una minaccia alla capacità di *Project Zero 3* di raccontare una storia appassionante, ma rimane da vedere se il gameplay riuscirà a supportarla adeguatamente. L'imbarazzante difficoltà del primo episodio e l'eccessiva facilità del suo sequel hanno distratto dalle ben congeniate trame di ognuno: la speranza è che le due sperimentazioni abbiano concesso al franchise il tempo necessario per maturare pienamente.

Traduzione azzerata

Sebbene le versioni PAL della serie abbiano mantenuto intatto il titolo di *Project Zero* (mentre negli USA il franchise è stato ribattezzato *Fatal Frame*), il significato alla base del nome del gioco è andato completamente perduto nella traduzione. Il titolo originale è infatti rappresentato con un unico kanji, 'Rei', che può significare 'spirito' o, nella sua interpretazione più comune, 'fantasma'. Oltre che, ovviamente, 'zero'.

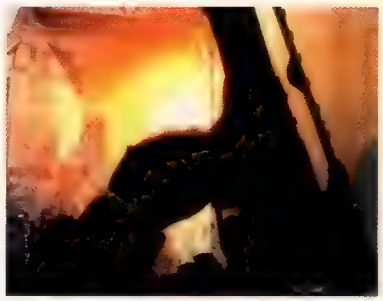
Black

Sistema: **PS2, Xbox**
Produttore: **Electronic Arts**
Sviluppatore: **Criterion Games**
Origine: **Inghilterra**
Data d'uscita: **Febbraio 2006**

Mentre *Prey*, *Killzone 2* e *Ghost Recon 3* si spartiscono l'attenzione dei visitatori dell'E3, Criterion dimostra che la vecchia generazione ha ancora qualcosa da dire

Dopo tre anni di sviluppo, o quanto meno a tre anni da quando sono state delineate le prime idee sul progetto, *Black* ha fatto per la seconda volta la propria comparsa all'E3. E per la seconda volta uno dei giochi più chiacchierati dell'ultimo lustro è stato mostrato a porte chiuse. "Ma l'anno scorso era stata solo una prova", dichiara **Alex Ward**, direttore creativo e portavoce di Criterion Games. "Volevamo avere un primo feedback sul gioco, ma in realtà ciò che avevamo era un prototipo largamente incompleto, ma adesso abbiamo un software come si deve. È la stessa tecnica che avevamo adottato con *Burnout*". E questa è solo la prima di una lunga serie di similitudini fra *Black* e il racing game che, di fatto, ha permesso a Criterion di farsi conoscere in tutto il mondo. "*Burnout* era il nostro modo di interpretare i racing game", spiega infatti Ward. "Un'interpretazione che prendeva a piene mani dalla cinematografia, come abbiamo spiegato più volte. Non avrebbe avuto senso realizzare un gioco di guida identico agli altri. Idem con *Black*: non è un FPS ultra-realistico, in cui ogni arma ed ogni proiettile hanno gli stessi effetti delle loro controparti reali. Non è il classico sparatutto su PC, insomma. È l'incarnazione digitale delle spettacolari sparatorie che si vedono al cinema o alla televisione: ci sono esplosioni devastanti, rumore, spettacolo e tutto quello che potreste aspettarvi da uno shooter 'esagerato'".

Ward non si fa pregare troppo per rivelare una delle serie da cui il team britannico ha tratto ispirazione: "Ci piacerebbe che *Black* fosse una sorta di '24' con ancora più azione ed esplosioni. Basta con lo stealth, con la strategia, col tatticismo esasperato. Avete mai visto Jack Bauer stare lì appostato, per tre ore di fila, ad aspettare che i nemici facciano una mossa? Ma no, va dentro, spacca tutto, guida come un folle e salva il mondo! Pensate a 'Die Hard' o a 'Commando' per avere un'idea di come sarà *Black*". Inutile aspettarsi un titolo incentrato sulla narrazione, quindi? "Onestamente non c'è un solo videogioco che abbia una trama dello stesso livello di quella dei migliori film", prosegue Ward. "Quindi non ci proviamo nemmeno. C'è una storia in *Black*, ma è tutta una scusa per far esplodere ogni livello".



Esplosioni sì, sangue no: per ottenere un rating il più ampio possibile, Criterion ha eliminato del tutto gli spargimenti di plasma, rendendo le morti nemiche spettacolari ma incruente

Insomma, il cervello sembrerebbe essere un optional nel prossimo titolo Electronic Arts. Ne è dimostrazione anche l'interazione pressoché nulla coi propri compagni: in determinate situazioni questi arrivano, danno il proprio aiuto al giocatore di fronte alle tonnellate di nemici che si trova a fronteggiare e vanno per la propria strada. Nessuna indicazione da parte del protagonista, nessuna strategia da scegliere, nessun 'duck and cover', niente. Solo azione.

Di fatto questa propensione allo spettacolo sembra mostrare pericolosamente la corda in almeno un paio di sequenze fra quelle mostrate da Ward. Il level design è perfetto. *Troppo* perfetto. Ogni nemico, ogni automobile, ogni vetrina, sembrano posizionati in maniera fin troppo artificiosa, riducendo il fattore sorpresa e minando potenzialmente la rigiocabilità. Il problema è che in un titolo che basa tutto il proprio appeal sulla modalità singleplayer (Criterion ha dichiarato di volersi tenere assolutamente alla larga dall'online) e in cui la storia conta meno di zero, sapere che ci sarà sempre quella gigantesca insegna da far precipitare sui nemici sottostanti o quell'autocisterna parcheggiata proprio lì dove è previsto che faccia capolino un carro armato, può essere deleterio. Ma Ward non sembra troppo preoccupato: "Anche in un film di Schwarzenegger c'è sempre un serbatoio di carburante pronto ad esplodere, un furgone pieno di mitragliatrici e un negozio di cristalli da devastare. Eppure è divertente. L'importante è farsi catturare dall'azione. E lo stesso accadrà con *Black*".

L'eliminazione di un nemico in maniera spettacolare è classificata come una 'black kill': accumulandone diverse è possibile attivare una 'modalità *Burnout*', con il protagonista in grado di muoversi a velocità superiori alla norma e di esplodere un numero infinito di proiettili

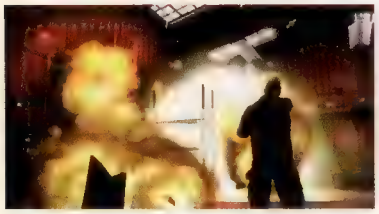
Vecchia scuola

Criterion è sempre stata all'avanguardia in campo tecnologico, soprattutto su PlayStation2. Sorprende quindi la decisione del team di abbandonare completamente la fisica ragdoll, ormai una caratteristica scontata in qualsiasi FPS, a favore di tecniche di animazione tradizionali. "In futuro la fisica ragdoll permetterà di ottenere risultati eccezionali", spiega Ward, "ma per il momento, non funziona ancora. Guardate come muoiono i nemici in qualsiasi videogioco: sembrano privi di scheletro. Rimbalzano come manichini o si accasciano come se non avessero muscolatura e nervi. *Black* è incentrato sullo spettacolo: vogliamo che le uccisioni siano spettacolari, che i nemici saltino per aria, volino fuori dalla finestra e diano proprio il senso dell'azione".

24: The Game

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **SCEE**
Sviluppatore: **Interno (Studio Cambridge)**
Origine: **Inghilterra**
Data d'uscita: **Ottobre**

24 ore per salvare il mondo. 24 ore per salvare uno studio che sembrava aver ormai smarrito la retta via

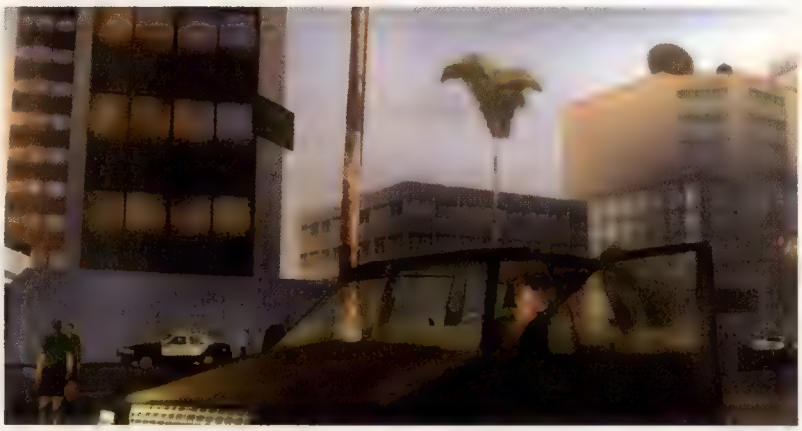


Alla base delle sezioni al volante di una vettura v'è un motore fisico senza dubbio più convincente di quello visto in molti progetti analoghi, sebbene un frame rate non proprio esaltante guasti in parte il piacere della guida

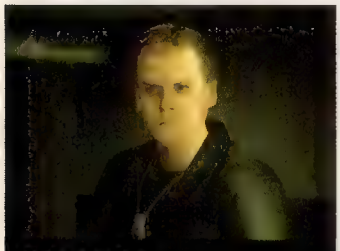
Se Kiefer Sutherland si è trovato a fronteggiare ogni tipo di situazione nei panni di Jack Bauer, dall'omicidio della moglie a minacce terroristiche multiple, non c'è alcun dubbio che il compito che aspetta Studio Cambridge con il tie-in di '24' sia altrettanto impegnativo: dopo le mediocri performance di *Primal* e, soprattutto, *Ghosthunter*, *24: The Game* rappresenta probabilmente l'ultima chance concessa da SCEE al team inglese capitanato da Mark Green. Le voci che volevano lo studio sul punto di essere ceduto lo scorso anno non hanno mai trovato conferma presso i portavoce di Sony Computer Entertainment, ma il fatto che SCEA abbia deciso di non distribuire *24* sul territorio statunitense (preferendo lasciare spazio a Rockstar) indica come la fiducia nei confronti del team britannico sia ai minimi storici.

Per tornare ai fasti di quello che Green stesso definisce non senza un pizzico di nostalgia "il periodo *Medievil*", Cambridge ha ben pensato di ridurre al minimo i rischi: spazio quindi a una licenza altisonante (sebbene non troppo popolare in Italia, '24' ha riscosso un successo fenomenale nel Regno Unito e in Francia) e a un gameplay che segue i canoni classici del genere 'spy game', senza adottare soluzioni fuori dalle righe, e altamente opinabili, come accaduto in passato. Nei panni di Bauer, il giocatore è quindi al centro di un action game in terza persona contraddistinto da fasi stealth, sparatorie e gli ormai immancabili inseguimenti a bordo di veicoli diversi. Ad avvicinare il gioco alla serie da cui trae ispirazione contribuiscono non solo modelli poligonali particolarmente curati per i protagonisti della stessa, da Kim Bauer/Elisha Cuthbert a Tony Almeida/Carlos Bernard, una colonna sonora eseguita da Sean Callery, compositore del soundtrack di '24', il doppiaggio delle voci eseguito da Sutherland e soci (con i corrispettivi doppiatori italiani ad occuparsi del dubbing delle loro controparti) e una sceneggiatura opera di Duppy Demetrius, autore del telefilm, in grado di rispettare in tutto e per tutto il materiale originale (vedi box 'Solo per fan'), ma soprattutto una regia virtuale che ricalca alla perfezione quella della serie. Le finestre multiple dedicate a mostrare più situazioni contemporaneamente e l'incipit dell'ora X scandito dall'orologio digitale non sono così solo un elemento per trasportare con efficacia il giocatore nei panni di Jack Bauer, ma strumenti per arricchire il gameplay. Se in un *San Andreas* le sequenze d'intermezzo interrompono l'azione per informare il giocatore su eventi che occorrono altrove, in *24* queste cut-scene (ovviamente realizzate col motore di gioco) possono apparire in una seconda finestra, sopra a quella in cui Bauer continua a muoversi. Se nel titolo Rockstar la sequenza ferma il gioco per mostrare la posizione di un certo nemico, in quello SCEE il medesimo compito è portato avanti in termpo reale da un'inquadratura separata.

L'orologio la fa invece da padrone in minigiochi in cui l'utente deve risolvere semplici puzzle game per decodificare immagini satellitari, disinnescare esplosivi oppure portare a termine brevi interrogatori, in cui ottenere informazioni alternando domande aggressive ad altre più 'soft' (ognuna rappresentata da un tasto del controller) e tenendo d'occhio il livello di stress del sospettato. Non troppo originale, ma all'apparenza ben eseguito: una descrizione che si potrebbe estendere all'intero progetto. Qualcuno all'interno di SCEE l'ha definito "un *The Getaway* venuto bene": la speranza per Cambridge Studio è sicuramente quella che il loro gioco venda almeno la metà del software dei loro colleghi con base a Soho.



I modelli 3D dei protagonisti della serie contano su un numero di poligoni infinitamente superiore a quello delle 'comparse': su Jack Bauer, in particolare, i grafici di Cambridge Studio hanno speso settimane di lavoro, anche per ottenere con maggior facilità il via libera di Fox, che ha dovuto approvare ogni singolo aspetto del gioco



Solo per fan

Dovendo rispettare il materiale originale da cui ha preso ispirazione per non irritare gli appassionati della serie, Cambridge Studio ha ben pensato di ambientare il gioco fra la seconda e la terza stagione di '24', lavorando con gli sceneggiatori di Fox ad una trama che, oltre a non presentare paradossi temporali, toccasse argomenti mai trattati nel serial televisivo. I giocatori troveranno così risposte a una serie di interrogativi irrisolti: in che modo Kim Bauer è andata a lavorare al CTU insieme a suo padre? Come hanno iniziato a lavorare insieme Jack Bauer e Chase Edmunds? Chi sono i veri mandanti dell'omicidio del presidente Palmer, evento portante della prima stagione di '24'?

ogni mese è in edicola

Nintendo®

LA RIVISTA UFFICIALE

LA GUIDA INDISPENSABILE AL MONDO GAME BOY, GAMECUBE E NINTENDO DS

TRUCCHI, SOLUZIONI, ANTEPRIME E RECENSIONI DI TUTTI I GIOCHI PER LA TUA CONSOLE

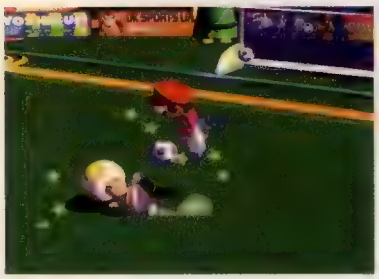
Future
MEDIA WITH PASSION

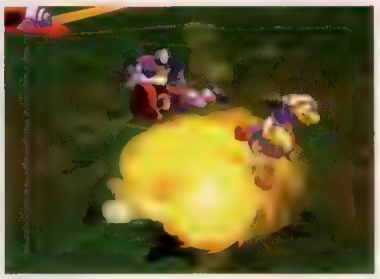
NINTENDO DS | GAMECUBE | GAME BOY ADVANCE | GAME BOY ADVANCE SP

Super Mario Strikers

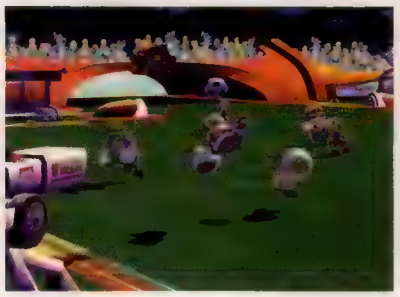
Sistema: **GameCube**
Produttore: **Nintendo**
Sviluppatore: **Next Level Games**
Origine: **Canada**
Data d'uscita: **Novembre 2005 (US)**

Reduci da tornei golfistici e tennistici, le mascotte Nintendo abbracciano la disciplina sportiva più importante di tutte: il calcio. Era ora...





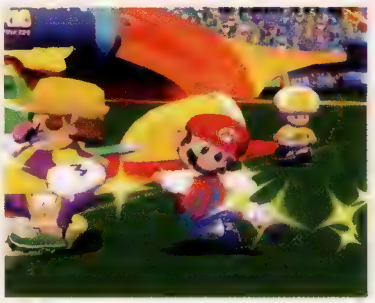
Gli estremi difensori di *SMS* sono molto attenti e affidabili, così da compensare la pulsione offensiva promossa dal gameplay. Naturalmente, di fronte ad un missile terra-aria ricoperto di lapilli incandescenti anche il più reattivo dei coccodrilli china il capo



Al di là dei promettenti *Twilight Princess* e *Odama*, a portare avanti la causa GameCube in un E3 avaro di sorprese rimanevano poche produzioni derivative basate sulle mascotte di casa Nintendo. Fra i vari *Donkey Konga 2*, *Kirby*, *Dance Dance Revolution: Mario Mix* e *Mario Baseball*, il titolo più interessante è stato indubbiamente *Super Mario Strikers*. La speranza è che, su un formato affamato di titoli calcistici, l'eclettico idraulico riesca almeno in parte a colmare la lacuna.

In linea con la politica del 'commissionamento' a team esterni di progetti basati sulle sue proprietà intellettuali, Nintendo ha affidato i lavori su *Super Mario Strikers* al gruppo canadese Next Level Games, noto per le sue produzioni sportive nonché per il coinvolgimento di alcuni suoi membri nella creazione di *Sega Soccer Slam*. Ed è probabilmente quest'ultimo la ragione della scelta operata da Nintendo.

L'esperienza di gioco è totalmente sbilanciata verso il lato arcade dello spettro simulativo. *SMS* mette a disposizione diverse squadre, ognuna capitanata da uno



'striker' d'eccezione (come Donkey Kong o Mario), a sua volta affiancato da gregari come i Koopa o i Toad. Al pari di produzioni come il recente *FIFA Street*, l'enfasi è posta principalmente sulla spettacolarità e sull'azione individuale. I campi sono recintati da barriere elettrificate sfruttabili per giocare di sponda, mentre il ventaglio di azioni eseguibili annovera il tiro, il passaggio e diversi trick. Questi ultimi comprendono magheggi e scorrettezze di ogni tipo: si va dal dribbling (eseguibile agendo sullo stick destro) all'utilizzo di oggetti bonus reperibili sul campo come gusci Koopa o Categnacci, passando per azioni più classiche quali il tackle o il pallonetto.

Ma è nelle conclusioni in porta che si esprime l'amore per lo spettacolo di *Super Mario Strikers*. Normalmente, la potenza del tiro è direttamente proporzionale alla durata della pressione esercitata sul tasto B, ma se questa supera una determinata soglia, si guadagna l'opportunità di eseguire un tiro ancor più devastante, a patto che si rispettino le indicazioni di una barra di caricamento simile a quella impiegata nelle simulazioni golfistiche. Se a concludere è il capitano stesso, l'evento viene sottolineato da animazioni ed effetti speciali personalizzati, mentre il portiere che eventualmente riuscisse a respingere il colpo resta stordito esponendosi al rischio della ribattuta.

Sebbene la demo non offrisse indizi circa eventuali modalità di gioco alternative, non sorprenderebbe scoprire nella versione completa, oltre ad una classica selezione di tornei e campionati, anche miriadi di pazzi mini-giochi o personaggi celebri sbloccabili. Ma soprattutto, non sorprenderebbe trovarsi di fronte ad un party game intuitivo, chiassoso eppure capace di offrire un certo spessore a chi ne voglia approfondire le dinamiche. L'intento di Next Level è chiaramente quello di portare sui campi di calcetto la formula vincente già sperimentata da altri in *Mario Tennis* o *Mario Golf*. Pertanto non si può che fare il tifo per loro.

New Super Mario Bros. (titolo provvisorio)

Sistema: **NDS**
Produttore: **Nintendo**
Sviluppatore: **Interno**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **NA**

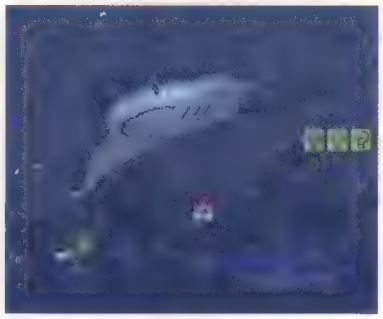
Dopo una lunga serie di divagazioni sportive, l'eclettico idraulico Nintendo torna alle sue origini: un platform game a due dimensioni... e mezzo

È stato invocato, è stato atteso, è stato fortemente voluto. E ora eccolo qui. Un nuovo platform game bidimensionale con protagonista Mario arriverà, finalmente, su Nintendo DS. Non si sa ancora quando, ma si sa già come. E qui iniziano le brutte notizie. Distante anni luce dall'elegante bitmap di *Super Mario World* (per non parlare di quello sontuoso di *Yoshi Island*), *New Super Mario Bros.* ripiega su un connubio tra fondali bidimensionali e personaggi poligonali. Assimilabile ad un punto di incontro tra una versione annacquata del già citato *Super Mario World* e una appiattita (in tutti i sensi) di *Super Mario 64*, la direzione artistica del nuovo episodio lascia moderatamente interdetti.

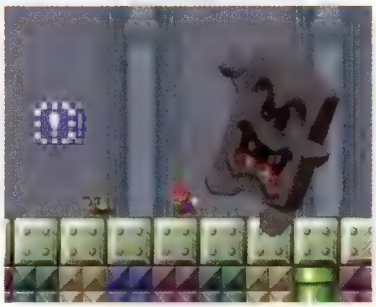
Quanto è stato perso dal punto di vista del design lo si è invece guadagnato nel campo dell'innovazione. Uno scambio alla pari, verrebbe da dire. Il Mario bidimensionale ha studiato molto in questi dieci e passa anni, ed è ora in grado di eseguire anche le evoluzioni del suo corrispettivo in 3D. Largo quindi ai salti a zig zag tra due pareti parallele, alla classica sederata al suolo e al circense salto con capriola all'indietro. L'uso dei personaggi poligonali ha permesso ai designer Nintendo di dare libero sfogo alle loro manie di grandezza. Assumendo uno speciale fungo ('gonfiabile' con ripetute percosse al blocco che lo contiene), Mario cresce di dimensione fino a riempire lo schermo in altezza, così da poter combattere alla pari con Goomba mastodontici o travolgere elementi dello scenario con la propria mole.

Non mancano i power up storici della serie, come funghetti e fiori di fuoco. La novità, piuttosto, è rappresentata dalla gestione di questi ultimi. Fino a tre possono essere immagazzinati nello schermo inferiore e richiamati all'uso in ogni momento con la semplice pressione dell'icona corrispondente. Lo schermo inferiore diventa quello di riferimento nei segmenti di gioco ambientati sotto terra, per esempio i bonus stage all'interno dei tubi. In questi casi è il pannello superiore ad assumere funzioni di servizio.

New SMB segna il ritorno del tanto bistrattato Luigi, co-protagonista di una modalità multiplayer che vede i due fratelli affannarsi in una pazza corsa di velocità all'interno di stage a scorrimento laterale. I due idraulici possono avvalersi dei power up già presenti nella modalità single player, oltre a poter sfruttare check point in caso di dipartita. I blocchi blu, infine, svolgono una funzione di 'reset': chi ne colpisce uno trascina a sé l'avversario, indipendentemente dalla posizione che questi occupa nello stage.



La soluzione grafica non entusiasmante non deve trarre in inganno. La commistione tra personaggi 3D e fondali bitmap lascia presagire inediti sviluppi nelle meccaniche di gioco della serie. E non mancherà neppure la proverbiale varietà mariesca, grazie ad ambientazioni che spaziano dalle profondità marine alle fortezze di Bowser. Del resto Nintendo è maestra nello sfruttare a vantaggio del gameplay soluzioni tecnologiche fuori dagli schemi. Ma è ancora un po' presto per sapere esattamente come e con quali risultati.

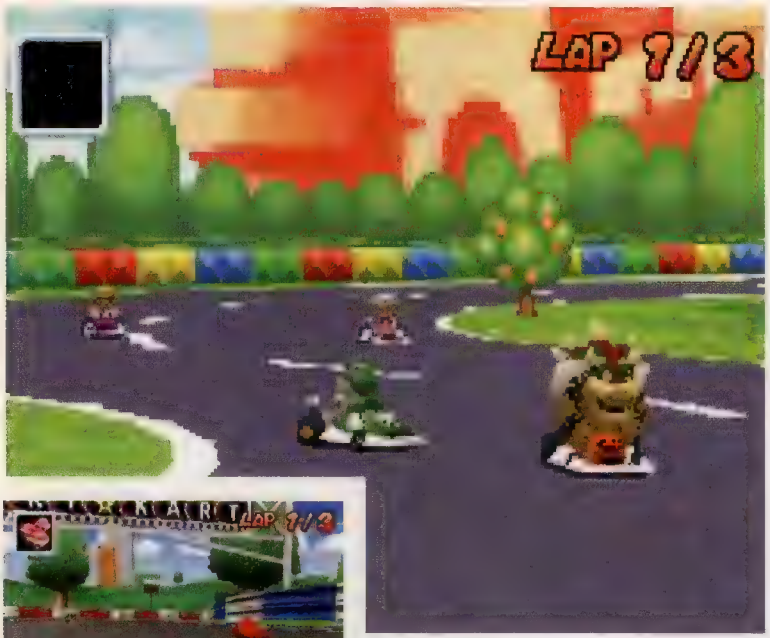


La veste grafica non avrà una personalità spiccata, ma Mario (e Luigi) decisamente sì. Le animazioni sono come al solito curatissime e sufficienti da sole a caratterizzare protagonisti e comprimari

Mario Kart DS

Sistema: **Nintendo DS**
Produttore: **Nintendo**
Sviluppatore: **Interno**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **Autunno 2005 (USA)**

Dopo aver annunciato l'ingresso di NDS nel mondo dell'online gaming, Nintendo propone la sua killer application. E non poteva che essere...



L'arsenale non sembra allontanarsi più di tanto dalla tradizione, riconfermando la presenza di gusci, banane, stelline e, naturalmente, il 'malefico' fulmine, in grado di rimpicciolire tutti gli avversari

Nei primi anni '90, quando termini come 'LAN party' o 'gioco online' avevano un significato solo per gli utenti PC, il multiplayer su console si chiamava *Mario Kart*. Nella sua ormai più che decennale storia, il racing game Nintendo ha forgiato una vera e propria generazione di fraggatori armati di gusci, stelline e funghetti. Un pubblico che può essersi assottigliato nel tempo, ma che rimane più che mai affezionato al franchise. Lo dimostra l'ordinata fila di persone in attesa di provare *Mario Kart DS* allo stand E3 di Nintendo, giocatori di ogni sesso ed età accomunati dal desiderio di mettere le mani su una delle otto console collegate in WiFi locale. Nonostante la ricca line-up per Nintendo DS presentata dalla casa di Kyoto a Los Angeles, lo scettro di gioco più amato dal pubblico spetta senza dubbio a *Mario Kart DS*.

Gli elementi tradizionali del franchise ci sono tutti, tant'è che sembra di trovarsi di fronte a una versione meno 'sfuocata' di *Mario Kart 64*, seppur con vetture e personaggi poligonali in luogo di quelli in bitmap. Ma l'impatto visivo è globalmente migliore rispetto al titolo del 1996, grazie anche alle ridotte dimensioni dello schermo LCD che tendono a mitigare le imperfezioni.

Dal punto di vista contenutistico, *Mario Kart DS* è di fatto una collection di piste apparse in tutti i precedenti episodi (compreso quello per Game Boy Advance), con l'aggiunta di alcune arene e tracciati inediti. Il cast di piloti selezionabili riconferma i nomi storici della saga, con gli immancabili Mario e Luigi affiancati da Peach, Wario, Donkey Kong e compagnia guidante. Si segnala inoltre il gradito ritorno dello storico 'salto', eseguibile tramite la pressione di un tasto dorsale, in luogo della derapata introdotta da *Double Dash!!*. Ma le novità sul fronte del gameplay finiscono qui, con lo schermo inferiore deputato a mostrare una mappa dettagliata della pista senza proporre funzionalità legate alla sue qualità touch-sensitive (ma non è detto che qualche minigioco non si basi proprio su queste).

Potendo sfruttare l'intero schermo inferiore del Nintendo DS, la mappa è molto più dettagliata e informativa rispetto al passato. Il problema è riuscire a consultarla senza perdere d'occhio l'azione sullo schermo principale

Tutto considerato, il vero valore aggiunto di questa versione DS è la modalità multiplayer, peraltro promossa dalla possibilità di condividere una sola cartuccia con otto console. Ma non solo. Forte del recente accordo con GameSpy, Nintendo promette il pieno supporto al gioco online in WiFi (sebbene il limite di partecipanti scenda in questo caso a quattro), aspetto che fa di *Mario Kart DS* il primo episodio della serie a essere fruibile (ufficialmente) attraverso la grande rete.

La delusione per la mancanza di innovazioni sostanziali è parzialmente mitigata dalla comprovata qualità del gioco stesso. Del resto *Mario Kart* fa della continuità il suo marchio di fabbrica, senza per questo mostrare eccessivi segni di vecchiaia. Potersi portare in tasca l'intera storia di *Mario Kart* completamente fruibile online, inoltre, è un passo in avanti tecnologico enorme per il franchise Nintendo. Nonché un sogno che diventa realtà per tutti i fan della serie.

Gunstar Super Heroes

Sistema: **GBA**
Produttore: **Sega**
Sviluppatore: **Treasure**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **Estate 2006**

Quando anche il più stoico dei fan aveva ormai perso ogni speranza, Treasure e Sega prendono tutti in contropiede: dopo dodici anni, *Gunstar Heroes* avrà un seguito

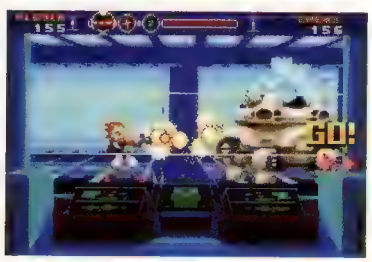
In occasione del dodicesimo anniversario di *Gunstar Heroes* per Mega Drive, Treasure e Sega hanno finalmente deciso di rimettere mano ad uno dei franchise più noti della casa di *Ikaruga*. E da quel poco che è stato possibile provare, l'esito sembra decisamente migliore di quello ottenuto con il sequel di *GH*.

Innanzitutto, è bene precisare che *Gunstar Super Heroes* non soffre dei problemi di fluidità che affliggevano *Advance Guardian Heroes*. Il piccolo LCD del portatile Nintendo è continuamente intasato da sprite coloratissimi e dettagliati, gestiti dal motore grafico senza grossi patemi. L'esperienza maturata dai coder sull'hardware ha inoltre permesso di infarcire i sei livelli di gioco con boss mastodontici. Questi sono spesso composti da più sprite e arrivano a occupare la quasi totalità dello schermo. Conoscendo Treasure, è lecito aspettarsi perfidi pattern di attacco valevoli da soli il prezzo del biglietto.

Ancora una volta si è chiamati a vestire i panni di Red o Blue e a guidarli nella lotta contro un malvagio Impero intenzionato a resuscitare il Dio della Distruzione. Ognuno dei protagonisti offre un differente punto di vista sulle vicende narrate, escamotage che ha permesso agli sviluppatori di inserire due storie parallele che si diramano attraverso percorsi differenti. L'arsenale a disposizione all'inizio dell'avventura è composto da tre armi selezionabili in tempo reale: due tipologie di laser più un esplosivo a corto raggio. Proseguendo si renderanno disponibili ulteriori opzioni di offesa, potenziabili tramite i power-up lasciati cadere dagli avversari abbattuti.

Se l'ossatura del gameplay ricorda da vicino quella dei predecessore, l'approdo su hardware Nintendo ha comunque portato alcuni cambiamenti. Innanzitutto, sembra che Sega e Treasure abbiano assimilato dalla casa di Kyoto l'arte dell'autocitazionismo. Uno stage, ad esempio, vede Red impegnato ad abbattere velivoli dalla sommità di un jet in volo. La prospettiva, la colonna sonora e il pesante uso delle capacità di scaling di GBA non lasciano dubbi: questo è *Afteburner* visto dagli occhi di Treasure. Altri omaggi saranno dedicati a vecchie glorie quali *Altered Beast* e *Golden Axe*, a cui si aggiunge un intero livello portato di peso dal primo *Gunstar Heroes*. È tutto da verificare, comunque, l'impatto che queste intromissioni avranno sulla coerenza stilistica del gioco, e come si sposeranno con il character design 'minimalista' di Treasure.

Si potrebbe parlare per ore dell'incessante ritmo di gioco di *Gunstar Super Heroes*, così come sarebbe possibile liquidarlo con la locuzione 'platform/sparatutto vecchia scuola'. Sono le due facce della stessa medaglia. Da una parte il piglio strategico richiesto nella scelta dell'arma più consona al contesto, dall'altra l'inevitabile ripetitività dell'azione. Ma rimane pur sempre una formula solida, che si inserisce in una tradizione di successo che passa per *Metal Slug* arrivando ad *Alien Hominid*. *Gunstar Super Heroes*, in sostanza, si preannuncia come uno dei titoli più promettenti della smunta line-up del portatile 'mono-schermo' di Nintendo.



A detta di Treasure, la curva di difficoltà sarà piuttosto dolce, al fine di garantire una sfida adeguata tanto ai giocatori esperti quanto a quelli meno smaliziati. Dichiarazione di circostanza o segno che gli sviluppatori nipponici si stanno 'imborghesendo'?

Burnout Legends

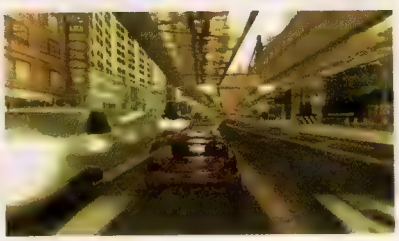
Sistema: **PSP**
Produttore: **Electronic Arts**
Sviluppatore: **Criterion**
Origine: **Inghilterra**
Data d'uscita: **Settembre (USA)**

È solo un remix, ma che c'è di male ad avere il meglio della trilogia di *Burnout* in tasca? E a poterla condividere con altri quattro giocatori in multiplayer (con un solo UMD)?

La prima generazione di software che accompagna il lancio di un nuovo sistema è raramente ricca di idee o franchise originali, e l'arrivo di *Burnout Legends* su PSP non rappresenta certo un'eccezione. Dopo Namco con il suo *Ridge Racers*, anche Criterion ha scelto la via della 'collection' per il suo debutto sul portatile Sony.

Burnout Legends raccoglie il meglio di quanto offerto dai primi tre episodi della serie in termini di piste, vetture e modalità. Queste ultime includono quanto già visto e giocato nei prequel, con l'aggiunta delle inedite Legends GP e Legends Face-Off, nelle quali si è chiamati a sfidare e vincere i veicoli più performanti della serie. Non mancheranno circuiti e vetture da sbloccare: seguendo una filosofia cara alla serie *Pokémon*, ogni copia di *Burnout* renderà disponibili solamente cinque vetture estratte a caso da un parco macchine di venticinque. Le restanti venti andranno guadagnate vincendo sfide multiplayer con utenti provvisti di versioni differenti del gioco.

La modalità Pursuit, eredità di *Burnout 2*, si presenta su PSP più caotica che mai. Stavolta il fuggitivo non è solo, ma scortato da altri criminali motorizzati pensati per ostacolare la volante della polizia



Zero videoludico

La modalità Crash è quella che più si addice a un contesto portatile, essendo un vero e proprio concentrato di divertimento in pillole. Rispetto a *Burnout 3*, Criterion intende eliminare i moltiplicatori di punteggio, elemento che secondo gli sviluppatori restringerebbe la libertà di approccio agli schianti. Per il resto la formula di gioco è quella, collaudatissima, già apprezzata sulle console domestiche.

Si arriva così all'aspetto più interessante di *Burnout Legends*: il multiplayer. Fino a quattro giocatori potranno prendere parte a mini tornei customizzabili in modalità WiFi Ad Hoc, mentre il supporto del game sharing permetterà di condividere un tracciato con ciascuna console connessa eventualmente sprovvista di UMD. Tempo permettendo, inoltre, Criterion non esclude la possibilità di introdurre il supporto per il gioco online vero e proprio.

Si fa presto ad accusare di riciclaggio *Burnout Legends*, ma la realtà è che il gioco Criterion stupisce per la fedeltà con cui ricrea il look & feel delle versioni casalinghe. Malgrado un sensibile impoverimento degli incidenti (sempre spettacolari, ma attualmente proposti a 30fps in luogo dei 60fps invece apprezzabili durante la gara vera e propria), la generale sensazione di velocità è rimasta intatta, mentre il sistema di controllo non sembra risentire del passaggio dallo stick al disco analogico di PSP. A lasciare perplessi, piuttosto, è l'intensità altalenante del traffico 'civile'. Raramente l'engine è chiamato a visualizzare più di una manciata di auto contemporaneamente, il che fa sorgere qualche dubbio circa la sua effettiva capacità di gestire con la necessaria fluidità una mole di traffico equiparabile a quella delle edizioni per console da salotto. È comunque vero che, considerate le ridotte dimensioni dello schermo, una perfetta corrispondenza avrebbe probabilmente compromesso la leggibilità della scena.

Tutto sommato, le impressioni scaturite dalla prova di *Burnout Legends* in quel di Los Angeles rimangono positive. Il franchise Criterion vanta tempistiche e modalità di utilizzo che si sposano perfettamente con la natura occasionale dell'intrattenimento portatile, ragione in più per seguire gli sviluppi di questo 'matrimonio'.

Daxter

Sistema: **PSP**
Produttore: **SCEA**
Sviluppatore: **Ready at Dawn**
Origine: **USA**
Data d'uscita: **Primavera 2006**

Come il franchise da cui deriva, la prima avventura solitaria di Daxter ha le potenzialità per diventare il primo titolo blockbuster per PSP

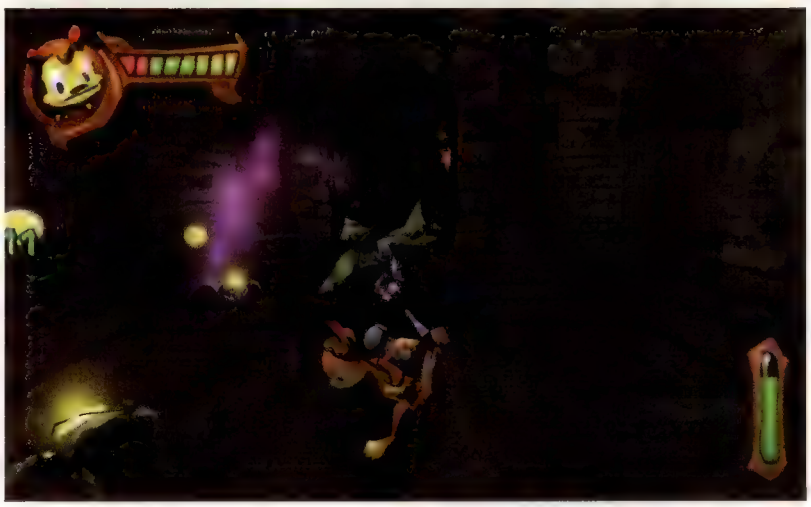
Daxter è l'opera prima di Ready at Dawn, neonato team di sviluppo fondato nel 2003 da ex membri di Naughty Dog e Blizzard. Come il franchise da cui estrapola il suo protagonista, *Daxter* sfrutta al massimo la potenza dell'hardware su cui alberga e ambisce a diventare un punto di riferimento nel settore dei giochi di piattaforme portatili. Due obiettivi che, da quanto visto e giocato a Los Angeles, sembrano davvero a portata di mano.

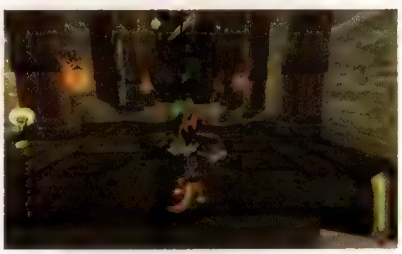
Apparentemente ben più completo di quanto gli stessi sviluppatori ammettano (il gioco è previsto per la primavera del 2006, ma sembra pronto ad uscire domani), *Daxter* è in tutto e per tutto un platform game, ma con alcune interessanti variazioni sul tema. Orfano di Jak, il pelosissimo protagonista si ritrova nelle viscere di Haven City in veste di disinfestatore. I ferri del mestiere di cui dispone sono una paletta per schiacciare gli insetti e una bombola di DDT con relativo manicotto. Laddove il primo soddisfa esigenze di attacco copro a corpo, il secondo spruzza un gas velenoso impiegabile tanto come arma quanto come propulsore. Puntato verso il basso, infatti, il manicotto agisce come una sorta di reattore dando modo a Daxter di sconfiggere temporaneamente la forza di gravità, oppure di spostarsi a bordo di piattaforme galleggianti, riprendendo meccaniche assimilabili a quelle di *Super Mario Sunshine*. Ma a differenza dello SPLASH dell'idraulico Nintendo, l'insetticida di Daxter è anche una sostanza altamente infiammabile. L'erogazione in prossimità del fuoco la trasforma pertanto in fiamma, acuendone l'efficacia offensiva durante i combattimenti oppure la potenza propulsiva nel corso delle trasvolate.

Un'ulteriore sorgente di diversificazione proviene dal cosiddetto Ottsel mode. Daxter, solitamente in posizione eretta, può adagiarsi su tutte e quattro le zampe. Questa postura permette di intrufolarsi in condotti di piccole dimensioni, arrampicarsi lungo apposite grate oppure sgattaiolare alle spalle degli avversari per attaccarli di sorpresa. Sebbene questo faccia presupporre la presenza di dinamiche stealth, *Daxter* cercherà di aderire il più possibile agli stilemi del genere. Ed è proprio qui che offre il suo lato migliore. Grazie alla perfetta calibrazione del controllo analogico e all'ampia visuale offerta dallo schermo di PSP, navigare gli ambienti 3D di *Daxter* non solleva problemi estranei alle sfide proposte dal level design, dando modo di affrontare con naturalezza e precisione pedane mobili, trappole e quant'altro.

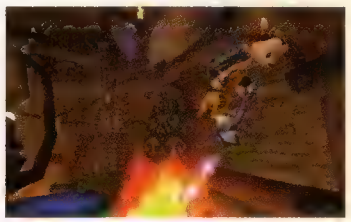
Nel rispetto dell'eredità tramandata dalla serie d'origine, Ready at Dawn esprime con PSP la medesima dimestichezza tecnica espressa da Naughty Dog con PS2. Più semplicemente, *Daxter* rappresenta al momento uno dei migliori esercizi estetici mai visti sullo schermo del portatile Sony. Densa, fluida e colorata, la performance visiva prodotta dal motore grafico non lesina in animazioni sofisticate e dettagliati paesaggi, arrivando a rivestire Daxter con un convincente fur-shading durante le sequenze di intermezzo.

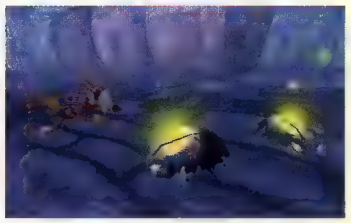
Lo straordinario esordio di Ready at Dawn su PSP, pur avanzando sui binari della tradizione piuttosto che dell'innovazione, sembra aver imboccato una strada vincente. E alla luce dell'annunciato (ma non discusso) supporto del multiplayer via WiFi, della connettività con *Jak X* e del semplice fatto che già sorprenda quando manca ancora un anno circa alla sua commercializzazione, esistono buone probabilità che *Daxter*s diventi il primo, vero blockbuster per PSP.

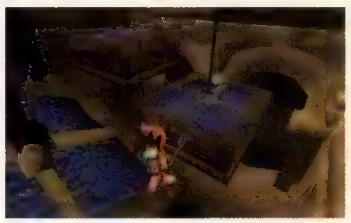




Daxter **permette di interfacciarsi a PS2 per scambiare contenuti con *Jak X: Combat Racing*. Collegando PSP e PS2 via USB è possibile sbloccare nuovi veicoli e personaggi nel gioco Naughty Dog o alcuni extra in quello Ready at Dawn**

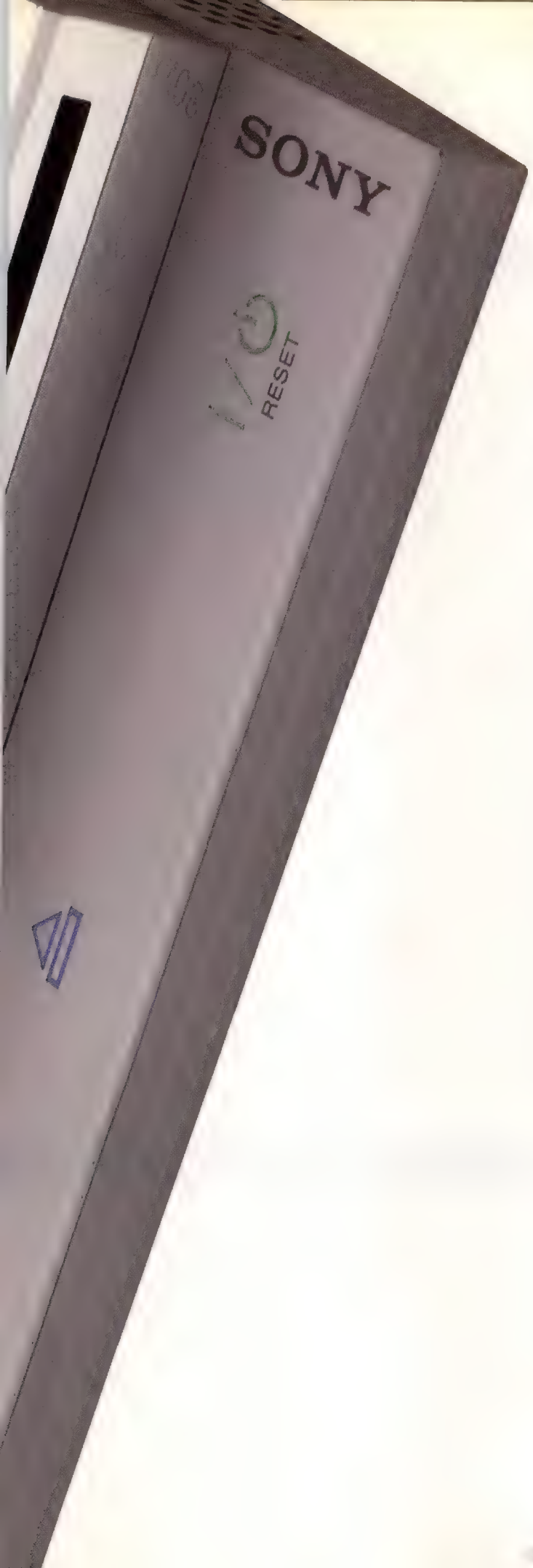






La routine esplorativa viene spezzata da alcuni minigiochi basati sulla prontezza di riflessi. Saranno inoltre presenti alcune fasi 'oniriche' con la funzione di bonus game, giustificate nel contesto di gioco dall'appisolarsi di Daxter durante il suo lavoro di disinfestatore

PLAYSTATION 3



WELCOME TO THE FUTURE

I tre protagonisti del settore hanno svelato le loro carte. Non tutte, e alcuni solo un orlo. Ma la prossima generazione di console è ormai alle porte con il suo nuovo carico di meravigliose promesse e affascinanti miraggi. Ecco dove sta andando il videogioco

Dopo mesi di voci e speculazioni, i cancelli del videogioco si sono improvvisamente spalancati sulla prossima generazione di console rivelando uno scenario ben più definito di quanto ci si potesse aspettare. Complice un'inconsueta tempistica nella divulgazione di informazioni ufficiali sul futuro che attende, la cascata di notizie che ha travolto la comunità nell'arco dei giorni centrali di maggio starà ancora gocciolando quando Microsoft avrà dato il via alle danze a fine anno con la commercializzazione di Xbox360. Quindi sarà la volta di Sony, in primavera, con PlayStation3. E poi di Nintendo, con Revolution, in un non meglio precisato periodo del 2006. E poi di Nokia. Sì, anche la casa finlandese partecipa a questa corsa collettiva verso la next generation, con un sensibile quanto necessario aggiornamento della tecnologia N-Gage.

Ma 'corsa' non è forse il termine più adatto per indicare il ritmo degli eventi. Si tratta piuttosto della nuova tappa di una maratona iniziata anni fa, quando ciascuno degli attuali concorrenti è sceso in pista per proporre e perseguire la sua visione dell'intrattenimento elettronico. Non sorprende quindi che Microsoft investa pesantemente nell'eredità del servizio Live, che Sony ambisca ad offrire ogni declinazione del piacere digitale attraverso un'unica fonte hardware, che Nintendo evangelizzi il videogioco innovativo e che Nokia estenda la piattaforma N-Gage verso tutta la sua futura linea di smartphone.

È interessante notare che piuttosto che convergere verso un unico modello, le console di prossima generazione sembrano pensate per offrire ciascuna qualcosa di sensibilmente diverso dalle altre. Decidere quale dei tre principali sistemi accomodare nel proprio salotto non dipenderà unicamente dalla qualità dei giochi offerti, ma anche da quel 'valore aggiunto' che i rispettivi costruttori credono (e sperano) possa fare la differenza. Per Microsoft si tratta di esaltare il 'fattore umano' consentendo alla sua utenza di proiettare la propria personalità nella grande rete. Per Sony si tratta di esaltare la 'convergenza' offrendo un sistema multimediale aperto ad impieghi extraludici. Per Nintendo si tratta di esaltare la 'creatività' rivoluzionando il meccanismo di interazione con il videogioco e di conseguenza il videogioco stesso.

Quale di queste tre filosofie avrà ragione sulle altre? Chi fra Microsoft, Sony e Nintendo traccerà il profilo dell'intrattenimento digitale del futuro prossimo? È ovviamente troppo presto per abbozzare una previsione, ma nel frattempo nessuno vieta di informarsi sull'offerta. E allora si parte, cinture allacciate e controller (wireless) in mano, alla scoperta della prossima generazione di console.

continua >

PLAYSTATION3

Sony spalanca le porte alla convergenza

È onestamente difficile innamorarsi del design di PlayStation3 ad un primo sguardo. Stando al comunicato stampa, è ancora un prototipo, ma quel ventre gonfio e quella mezza taglia in più rispetto a PS2 danno l'idea di qualcosa di decisamente grosso. Ma poi, ad un esame ravvicinato, intimo e personale, non mediato dalle foto ma dal bagliore che emana dal vivo, le cose migliorano. Si scoprono dimensioni molto più modeste, le lucide finiture metalliche (o metallizzate), i tasti touch-sensitive, la fessura del lettore slot-in. E la sensazione cambia. La perplessità iniziale lascia il posto ad una nuova consapevolezza: contrariamente a PS2, PS3 non è disegnata per i salotti di oggi, ma per quelli di domani, essenziali, levigati, lucidi, con televisori ultrapiatti appesi alle pareti e PSP abbandonate sui divani come economici telecomandi universali. Il design di PS3 è chiaramente pensato per integrarsi agli arredi di 'Minority Report'.

Però quel logo, apparentemente voluto dal nuovo presidente Stringer per stimolare il clima di collaborazione fra i vari reparti di Sony, simboleggia la 'fusione' fra cinema e videogioco in maniera così banale da destare sconcerto. Piuttosto che un ideale di convergenza, ne comunica uno di bastardizzazione, sacrificando l'identità di un brand che non aveva certo bisogno di modifiche.

Ma che piaccia o meno, il nuovo logo riesce senz'altro nell'intento di sottolineare lo spirito 'avanguardista' che ha mosso la genesi del sistema. Analizzando le caratteristiche di PlayStation3, è evidente che il piano di Sony non è solo quello di farne la console più diffusa nel mondo, ma anche la soluzione multimediale preferita nell'era dell'alta definizione.

A conferma di quanto annunciato diversi mesi fa, PS3 monta un lettore Blu-ray capace di leggere dischi dalla capienza massima di 54GB (circa sei volte quella degli attuali DVD-ROM). Ciò significa che oltre ad essere compatibile con i precedenti formati DVD-ROM e CD-ROM e ad offrire agli sviluppatori spazio in abbondanza per le loro produzioni next gen, PS3 è già predisposta alla lettura di film alla massima risoluzione prevista dallo standard HD (1080p). Sony conta inoltre di garantire la retro compatibilità con tutti i giochi per PSone e PS2 attraverso una soluzione ibrida hardware e software. Laddove l'emulazione dell'Emotion Engine sarebbe alla portata della CPU di PS3, il Graphics Synthesizer sembra richiedere un trattamento più 'duro' e andrà probabilmente incorporato almeno in parte nel chipset del nuovo sistema.

"La perplessità iniziale lascia il posto ad una nuova consapevolezza: il design di PS3 è chiaramente pensato per integrarsi agli arredi di Minority Report"

Come PS2, PS3 non include un disco rigido, ma si limita a fornire un alloggiamento per modelli da 2.5 pollici. Non è al momento chiaro se sarà possibile inserirvi qualsiasi HDD in commercio o se si dovrà attendere il rilascio di HDD specifici. È comunque volontà di Sony 'formalizzare' PS3 come un vero e proprio computer (piuttosto che come una 'semplice' console) capace di far girare molteplici sistemi operativi contemporaneamente, da Linux a Lindows, da Tiger (Mac OS X 10.4) a Windows. In quest'ottica, l'HDD viene inteso come elemento indispensabile all'apertura del sistema verso la libera programmazione di applicativi da parte dell'industria, e per questa ragione Sony conta di commercializzare almeno un HDD 'ufficiale' con il SO Linux pre-installato.

Con o senza HDD, PS3 non porrà comunque limiti teorici all'immagazzinamento dati grazie alla compatibilità con le memorie rimuovibili SD e Compact Flash in aggiunta alla tecnologia proprietaria Memory Stick. Ampliando la gamma di supporti ammessi al dialogo col sistema, Sony spera di abbattere ogni possibile freno al suo impiego come centralina multimediale casalinga. Sorprende, infine, l'assenza di ingressi per le tradizionali Memory Card, una lacuna bizzarra alla luce della prevista retrocompatibilità (come sarà possibile recuperare i preziosi salvataggi?), ma che potrebbe essere parzialmente colmata usando il sistema operativo per 'travestire' i nuovi supporti da Memory Card, a beneficio del software della scorsa generazione.

L'aspetto probabilmente più curioso di PS3 è la sua capacità di inviare due distinti flussi di dati audio/video lungo altrettante uscite, consentendo di affiancare due HDTV per raddoppiare orizzontalmente l'aspect ratio (da 16:9 a 32:9) di giochi o

Intervista: Phil Harrison, executive vice president of development, Sony Computer Entertainment Europe

OK, indovini cosa stiamo per chiederle?
Ummm... il prezzo?

No. Su che sistema giravano le demo mostrate alla conferenza stampa?
PlayStation3.

Usavano tutte lo stesso kit su cui ha mostrato la demo 'Lots of Ducks'?
No, per sicurezza avevamo diverse unità dietro le quinte perché stiamo ovviamente parlando di hardware e software non definitivi e ci vorrebbe un bel coraggio a far andare tutto su un solo kit.

Be', ha funzionato.
Infatti non abbiamo avuto problemi con l'hardware PS3. Gli unici problemi che abbiamo avuto riguardavano il fatto che stavamo proiettando tutto a 1080 dal fondo della sala, e portare il segnale della PS3 posta sul palco fino al proiettore lì in fondo è stata un'impresa incredibile dal punto di vista ingegneristico. C'erano cinque cavi a fibra ottica che da dietro le quinte correvano fin lassù. 12.000 dollari di cavi. Ma no, non tutto ciò che avete visto durante la sezione video veniva dall'hardware. Non poteva essere altrimenti perché siamo ancora agli inizi. Ma vi posso assicurare che tutto è stato realizzato nel rispetto delle specifiche. Non presenteremmo un nuovo hardware per poi dimostrarne le capacità con giochi irrilevanti o che sarebbe impossibile generare. Il motivo per cui la presentazione è stata strutturata in quel modo è legato al fatto che speravo che le tech demo mostrassero i vari componenti, che l'Unreal Engine dimostrasse che i tool ci sono, e che infine i video significassero il risultato dell'unione di questi elementi. C'era tutta una storia dietro.

Però non tutti capiranno ciò che stava cercando di fare.
Be', inevitabilmente, per realizzare il video di *Motor Storm* abbiamo impiegato più riprese cinematografiche di quante ne useremo nel gioco vero e proprio, ma è possibile avere un'impressione circa la visione alla base del gioco e ciò che intendiamo farne. Sarà stupefacente.

Qual è stata dunque la sua reazione alla reazione?
Ovviamente ne sono stato molto felice. Stavo chiacchierando con Kutaragi e gli ho chiesto qual è stata la reazione in Giappone. È stata molto positiva. Ovviamente abbiamo lavorato molto duramente, per molto tempo e siamo riusciti a tenere tutto segreto, il che è sempre un bene. Senza voler essere irrispettoso verso di voi come rivista, devo dire che è bello poter condividere tutto con il mondo in un colpo solo piuttosto che attraverso continue fughe di notizie. E siamo stati in grado di avere un impatto maggiore di quanto pensassi, per di più in netto contrasto con il nostro concorrente, il quale ha avuto un impatto molto più debole di quanto mi aspettassi. È stato alquanto deludente. Mi aspettavo di più da Xbox360 onestamente.

E questo le rende la vita più facile?
No, perché non ci muoviamo mai in base a ciò che fa il nostro concorrente o a quale tecnologia sta sviluppando. Procediamo sempre per la nostra strada.

film compatibili, di visualizzare due diversi generi di contenuti contemporaneamente (ad esempio, un film su uno schermo e una video chat sull'altro) o di 'trasferire' sul secondo schermo informazioni legate al videogioco che gira sul primo (le statistiche di una simulazione sportiva, la mappa del tracciato di un racing game o la graduatoria di un deathmatch in corso). Fortunatamente, ad eccezione della prima, costosa ipotesi d'impiego, le altre due consentono di usare come video secondario tanto un comune televisore connesso via Multi Out quanto un qualsiasi monitor VGA. In ogni caso, la necessità di possedere almeno un HDTV per beneficiare di questa inusuale dualità espositiva, unita al prevedibile appesantimento del carico computazionale che comporta, sollevano leciti dubbi circa l'eventualità che gli sviluppatori si curino di sfruttarla.

Alla luce dei suoi 6 ingressi USB e delle sue 3 porte Ethernet, PS3 non sembra destinata ad avere problemi di comunicazione con il mondo esterno. In aggiunta alle prevedibili periferiche che non mancherà di fornirle, Sony ostenta una particolare fascinazione

Da sinistra in alto, in senso orario: L'Unreal Engine 3 in azione su PS3. Il *'Getaway* PS3 screen test' fornisce un esempio di come potranno essere i mondi di gioco della prossima generazione. Decine di paperelle galleggiano in una vasca insieme a due belligeranti galeoni-giocattolo nella sorprendente demo tutta-fisica 'Lots of ducks'. Il volto digitale dell'attore Alfred 'Doc Ock' Molina viene manipolato in tempo reale su PlayStation3. L'ultima 'ragazza immagine' di Nvidia, Luna, mostra le capacità del processore grafico RSX

Rispetto a quello di PSP, il design di PS3 sembra più... tradizionale.
I due sistemi si prestano a due tipi di utilizzo molto diversi. La PSP è un apparecchio pubblico, quindi forma e tecnologia sono un tutt'uno laddove PS3, proprio per la sua connettività Bluetooth, può essere inteso come un apparecchio privato, può essere nascosto, addirittura messo nell'armadio. Hanno ruoli diversi. Oh, e prima che me lo chiediate, il controller PlayStation3 che avete visto alla conferenza non è definitivo.

Vuol forse dire che non è particolarmente entusiasta del suo design?
No, è solo che non è stato comunicato con la dovuta chiarezza il fatto che fosse una prova di design, il che ha sollevato tutta una serie di commenti a riguardo

In effetti non sembra un design tipicamente Sony. Ok, ultima domanda: lo sviluppo su PlayStation3 comporta team più grandi, tempi più lunghi, costi maggiori, rischi maggiori...
A dire il vero non sono d'accordo.

Ma la matematica non dice che se sei un piccolo publisher, hai il budget per lanciare giusto tre titoli per PlayStation3 in luogo dei sei che avresti potuto commercializzare su PlayStation2 e che pertanto quei tre titoli devono assolutamente avere successo e c'è meno margine d'errore?
La parte su cui non sono d'accordo è quella che sostiene che ci vorrà più gente per realizzare giochi per PS3. Di fatto ritengo che realizzare giochi su PS3 sia più economico di quanto fosse farlo su PS2 al lancio. In virtù del rapporto con Nvidia, in particolare, non abbiamo solo un componente da mettere in mezzo all'RSX, abbiamo anche tutta quella catena di strumenti che ne deriva. CG, tutte le pipeline, tutti gli shader e tutti i plug-in ben noti alla comunità degli sviluppatori: tutto questo viene fornito come parte del kit di sviluppo. E per quanto riguarda il Cell, IBM conta molto in questo senso. Inoltre, a differenza di PS2 in cui Emotion Engine, VU0 e VU1 richiedevano una programmazione 'hardcore', gli SPE all'interno del Cell sono CPU generiche programmabili ad un livello molto più alto per ottenere quei risultati, pertanto non è necessario essere abili nella programmazione a basso livello. Inoltre, non va dimenticata la possibilità di fornirsi da industrie complementari. Ne abbiamo dato prova con la demo di Alfred Molina, che è stata realizzata a Londra. Abbiamo telefonato a Sony Imageworks e chiesto: 'Questo è quello che vogliamo fare, possiamo prendere in prestito un po' dei vostri dati?". E loro hanno detto: 'Be', ve li mandiamo, ma voi siete pazzi. Sono mezzo terabyte di dati solo per quella scena". Non so se avete visto 'Spider-Man 2', ma alla fine del film c'è una scena in cui Doc Ock muore e lo si vede cadere all'indietro partendo da un primo piano del suo volto. Loro ci hanno mandato la CG di quel volto ed erano più di 500GB di dati, e siamo stati in grado di farlo girare in tempo reale su un sistema che ha meno dell'un per cento della memoria. Pertanto, dal momento che puoi attingere all'esterno, non credo che i team debbano essere più grandi. Inoltre su PS3 puoi usare direttamente più strumenti complementari, una cosa che non potevi fare su PS2. Credo che questo significhi molto.

Connessioni a go go

L'abbondanza di porte Ethernet (3) e USB 2.0 (6) unita alla presenza delle supplementari opzioni Bluetooth e WiFi, suggeriscono l'idea di un sistema concepito per comunicare. Ponendo la console in orizzontale, l'accessibilità dei quattro ingressi USB frontali appare compromessa dalla sporgenza del modulo superiore del sistema, ma la forte tendenza a favorire tecnologie wireless lascia supporre che il loro utilizzo sia prevalentemente limitato al soddisfacimento di istanze di ricarica delle batterie dei controller. Lo sportellino collocato al di sopra delle porte USB frontali nasconde i tre ingressi per MS, SD e CF, mentre il vicino lettore BD-ROM (slot-in) si affaccia, assieme all'inconfondibile logo ruotabile 'PS', sui pulsanti apparentemente touch-sensitive di eject e power/reset posti sul gradino frontale. In virtù delle tre porte Ethernet allineate a tergo (una delle quali a 1Gbit), PS3 può agire da switching hub piuttosto che da semplice terminale, mentre in aggiunta alle 'classiche' Multi-Out (video) e Digital Out (audio), le due uscite HDMI consentono di inviare contemporaneamente due distinti segnali video ad alta definizione verso altrettanti televisori HDTV (o monitor compatibili). Tutto considerato, il massiccio ingresso PC-style per il cavo di alimentazione non sorprende: PlayStation3 avrà bisogno di molta energia.

verso le IP Camera ad alta definizione. A differenza dell'EyeToy (comunque supportato), le HD IP Camera sono in grado di rilevare dettagli impercettibili agli occhi delle webcam tradizionali e possono essere collegate direttamente ad una rete locale ed operate via internet da qualsiasi parte del pianeta. Proprio per questo, PS3 monta un'apposita porta Ethernet da un 1GBit per consentire lo streaming di trasmissioni ad alta definizione secondo impieghi che solo la fantasia (o la depravazione) dell'utente finale può concepire.

In aggiunta alle opportunità di comunicazione via cavo, PS3 include due tecnologie wireless: Bluetooth 2.0 e IEEE 802.11 (WiFi). La prima è asservita al dialogo con un massimo di 7 controller senza fili contemporaneamente, mentre la seconda permette di interfacciare il sistema tanto ad una rete wireless locale quanto alla console portatile PSP. Il rapporto fra quest'ultima e PS3 è forse uno degli aspetti più intriganti proposti da Sony. PSP potrà essere impiegata non solo come interfaccia di controllo alternativa, ma anche come piattaforma per la riproduzione in remoto dei contenuti presenti su PS3, siano questi brani MP3, filmati MP4 o addirittura videogiochi. Che ci si trovi in casa o all'altro capo del mondo, PSP potrà accedere a PS3 rispettivamente via WiFi Ad Hoc o access point. Se ben implementato, questo connubio potrebbe al tempo stesso rafforzare il carattere di 'centralina multimediale' di PS3 e concretizzare quelle potenzialità di PSP attualmente ostacolate dal costo dei Memory Stick Duo di adeguata capienza.

Enter the Matrix

Contrariamente al credo popolare, non è stata solo la natura accessoria dell'HDD a determinare la timida espansione dell'online gaming su PS2 o più in generale il fallimento degli ambiziosi propositi di Sony, ma soprattutto l'assenza di una porta Ethernet di default e del necessario supporto software nel sistema operativo. Nel caso di PS3, sebbene Sony non preveda di includere un HDD come standard, non mancano i presupposti per una sua significativa espressione online. "Nell'era PS2, le funzionalità di rete erano legate ad una soluzione hardware e software addizionale", dichiara il chief technology officer Masa Chatani. "L'era PS3 cambia radicalmente questo approccio. Il network è un elemento centrale del DNA di PS3". Nel ribadire che PS3 è un sistema "always on, always connected", Sony assicura che ogni aspetto della console e del suo SO è stato concepito per favorire lo sfruttamento del network da parte delle applicazioni. Un esempio di questo nuovo approccio è già disponibile sul mercato. A pochi mesi dalla sua commercializzazione, PSP consente di scaricare software, navigare il web e chiacchierare in IRC tanto in via ufficiale quanto ufficiosa proprio grazie agli strumenti inclusi nel suo SO. Non sorprende quindi che Chatani faccia riferimento alla funzione di Game Sharing di PSP quando annuncia che l'utenza PS3 sarà in grado di "condividere item e personaggi unici per mezzo di connessioni P2P". Infine, l'interfaccia utente pensata per il nuovo sistema (presumibilmente analoga all'XMB di PSP) permetterà di eseguire contemporaneamente diverse applicazioni, anche nel corso di una sessione videoludica. "È possibile inviare e ricevere video-chiamate, diffondere musica in streaming, comprare e scaricare nuovi contenuti. E ovviamente giocare online", promette Chatani.

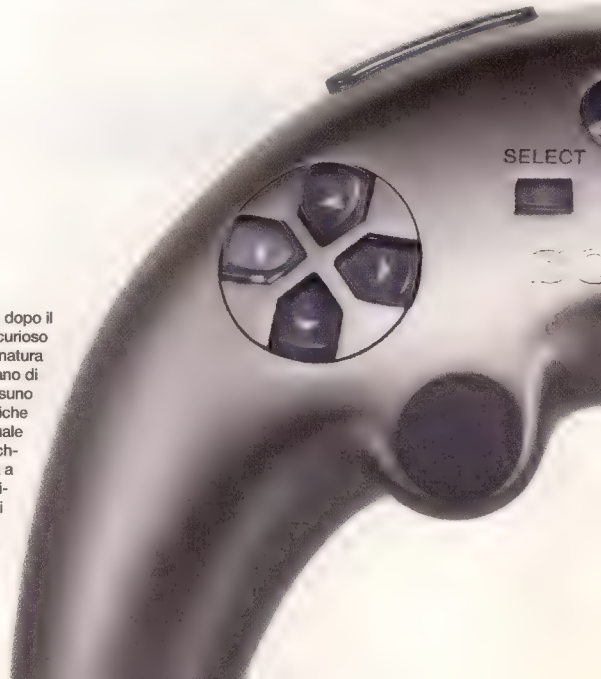
"Spingendo l'evoluzione sul piano tecnologico, Sony non prende le distanze da Microsoft, ma la affronta sul suo stesso terreno: quello dei sistemi operativi"

Motore a sette cilindri

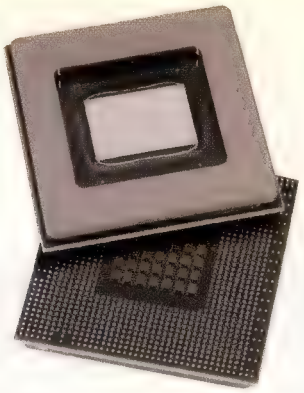
Con Sony fermamente intenzionata a perseguire la via della multimedialità, è lecito sospettare una compromissione delle capacità del sistema come pura macchina da gioco. In realtà, il motore che alberga al suo interno sembra perfettamente in grado di coniugare il meglio dei due mondi.

Sviluppato congiuntamente da Sony, IBM e Toshiba, il processore Cell è composto da un PowerPC Processing Element (PPE) affiancato da 7 Synergistic Processing Element (SPE). Il PPE è un diretto derivato dei processori PowerPC a 64bit di IBM, e all'interno del Cell svolge il ruolo di processore generico e di coordinatore degli SPE. Sono però questi ultimi a rappresentare la vera novità dell'architettura, nonché il fulcro della potenza del Cell. Si tratta di processori vettoriali di tipo SIMD (Single Instruction Multiple Data), ognuno dotato di 256KB di memoria SRAM locale. Sebbene in grado di eseguire calcoli sugli interi, gli SPE sono specificamente pensati per ottenere elevatissime prestazioni nei calcoli in virgola mobile.

Fabbricato a 90nm su tecnologia SOI, il Cell opera ad una velocità di 3.2GHz e fornisce una potenza di calcolo complessiva di 218GFLOPS (miliardi di istruzioni in virgola mobile al secondo). Per contestualiz-



Annunciato in 'sordina', il controller di PS3 è, dopo il logo, l'aspetto più controverso del sistema. È curioso che i portavoce Sony ne abbiano specificato la natura concettuale solo il giorno successivo all'uragano di parodie di cui è stato vittima. Ciononostante, nessuno ha saputo offrire indizi circa l'entità delle modifiche che distingueranno il modello definitivo dall'attuale versione 'boomerang'. Nessuno tranne il chief technology officer Masa Chatani, che in un'intervista a Famitsu dichiara: "Non credo che ci saranno modifiche fondamentali, ma è un prototipo, quindi ci potranno essere alcuni piccoli aggiustamenti". Le batterie saranno ricaricabili collegando il controller ad una qualsiasi porta USB e vanterebbero un'autonomia di 24 ore circa



Rispetto al prototipo esposto all'ISSCC, la versione del Cell montata su PS3 vedrà disattivato uno degli 8 SPE previsti dall'architettura originale allo scopo di aumentare la resa di produzione. Tradotto: attualmente, su tot Cell sfornati dalla fabbrica, alcuni presentano uno SPE corrotto. Per non 'buttarli', Sony ha deciso di disabilitare uno SPE in ciascun processore (sano o danneggiato che sia)

Specifiche tecniche ufficiali

CPU
Processore Cell
- Power PC-base Core @3.2 GHz
- 1 unità vettoriale VMX
- Cache L2 512KB
- 7 x SPE @3.2GHz
- 7 x 128b 128 SIMD GPR
- 7 x 256KB SRAM
- 1 degli 8 SPE disattivato per aumentare la resa di produzione
- Performance complessiva: 218 GFLOPS

GPU
RSX (Reality Synthesizer) @550MHz
- Performance complessiva: 1.8 TFLOPS
- Full HD (fino a 1080p) x 2 canali
- Shader programmabili a più vie

Sonoro
- Dolby 5.1ch, DTS, LPCM, etc. (processato dal Cell)

Memoria
- 256MB XDR RAM Principale @3.2GHz
- 256MB GDDR3 VRAM @700MHz

Banda di sistema

RAM Principale	25.6GB/s
VRAM	22.4GB/s
RSX	20GB/s (scrittura) 15GB/s (lettura)
SB	2.5GB/s (scrittura) 2.5GB/s (lettura)

Performance complessiva
- 2 TFLOPS

Ingressi per supporti di archiviazione
- 1 slot per HDD 2.5"
- 1 slot per Memory Stick (MS) Standard, Duo, PRO
- 1 slot per Secure Digital Card (SD) Standard, Mini
- 1 slot per Compact Flash (CF) Type I, II

Comunicazioni
- USB 2.0 x 6 (4 frontali, 2 posteriori)
- Ethernet (10BASE-T, 100BASE-TX, 1000BASE-T) x3
- WiFi (IEEE 802.11 b/g)
- Bluetooth 2.0 (EDR)

Controller
- Bluetooth (fino a 7)
- USB 2.0 (via cavo)
- Wi-Fi (PSP)
- Network (over IP)

Output Audio/Video
Risoluzioni supportate: 480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p
- 2 uscite HDMI
- 1 uscita analogica (Multi Out)
- 1 uscita audio digitale (ottica)

Supporto disc media (solo lettura)
CD
- CD-ROM PSone
- CD-ROM PlayStation2
- CD-DA (ROM), CD-R, CD-RW

SACD
- SACD Hybrid (strato CD), SACD HD

DualDisc
- DualDisc (lato audio), DualDisc (lato DVD)

DVD
- DVD-ROM PlayStation2
- DVD-ROM PlayStation3
- DVD-Video (DVD-ROM. DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW)

Blu-ray Disc
- BD-ROM PlayStation3
- BD-Video (BD-ROM. BD-R, BD-RE)

zare questi numeri e dare un'idea della potenza del Cell basti considerare che l'Emotion Engine di PS2 e la CPU tri-core di Xbox360 sono in grado di eseguire rispettivamente 6.2GFLOPS e 115GFLOPS.

Per quanto riguarda il chip grafico, PS3 monterà una GPU a 550MHz sviluppata in collaborazione con Nvidia e nota come Reality Synthesizer (RSX). Diversamente dal Graphics Synthesizer, l'RSX non include una VRAM interna, ma comunica direttamente con 256MB di memoria GDDR3 a 700MHz lungo un bus a 128bit.

Composto da più di 300 milioni di transistor (contro i 43 milioni del Graphics Synthesizer), l'RSX è in grado di eseguire 136 shader operation per ciclo di clock (contro le 53 dell'attuale GeForce 6800 Ultra). Nel complesso, la potenza di calcolo dell'RSX equivale a 1.8TFLOPS, ovviamente è un valore teorico, ma che sommato ai 218GFLOPS prodotti dal Cell concede a Sony il vanto di attribuire a PS3 quei 2TFLOPS di potenza che le consentono di 'sminuire' l'altrettanto teorico 1TFLOPS sventolato da Microsoft in merito al suo Xbox360.

Una delle caratteristiche più importanti dell'RSX è la capacità di eseguire rendering HDR (High Dynamic Range) con una precisione di 128bit, un 'inedito' nel settore dei prodotti consumer. Grazie a questa tecnologia, è possibile gestire una gamma di livelli di illuminazione molto più ampia rispetto agli attuali sistemi di rendering a 32bit, permettendo di rappresentare in modo corretto i dettagli di un ambiente tridimensionale anche in condizioni critiche di sovra o scarsa illuminazione. Sebbene possa apparire come un'abilità accessoria, l'HDR a 128bit è di fatto lo strumento principale con cui PS3 ambisce a coprire il gap che separa il realismo dal fotorealismo.

Infine, sebbene PS3 non adotti una memoria unificata, tanto il Cell quanto l'RSX possono accedere l'uno al banco di memoria dell'altro, un'abilità che consente di eliminare l'esigenza di trasferire informazioni ridondanti fra le due memorie, ma soprattutto che permette ai due processori di operare congiuntamente come fossero parti di un'unica GPU. Gli SPE potrebbero ad esempio occuparsi del vertex processing lasciando all'RSX il compito di eseguire il rendering vero e proprio, oppure applicare effetti grafici in post processing sui fotogrammi renderizzati dall'RSX.

Oh, se vi state chiedendo che fine abbia fatto il chip sonoro, be', non esiste. Ogni aspetto della produzione audio di PS3 è gestito direttamente dal Cell. "È abbastanza potente per farlo senza incidere sulle prestazioni generali", assicura Sony.

Bestia indomabile?

Memori delle promesse di Sony nel periodo di evangelizzazione pre-lancio di PS2, è lecito nutrire sospetti circa la praticabilità di tutte le funzioni di PS3. Così come le sue caratteristiche hardware offrono terreno fertile alla maturazione del sogno di Kutaragi, la sua complessità solleva una serie di delicate implicazioni in termini di chiarezza espositiva e semplicità d'uso. Coniugare queste ultime in un'interfaccia utente amichevole è la vera sfida che Sony dovrà affrontare.

Ironicamente, spingendo l'evoluzione sul piano tecnologico, il colosso nipponico non prende le distanze da Microsoft, ma arriva ad affrontarlo sul suo stesso terreno: quello dei sistemi operativi.

Sebbene i tool di sviluppo offerti da IBM e Nvidia non mancheranno di agevolare il lavoro delle software house, la gestione delle numerose funzionalità di PS3 dovrà essere a carico del sistema operativo piuttosto che dei programmatori. In caso contrario, Sony correrebbe il rischio di dover allestire una procedura di approvazione del software tanto articolata e complessa quanto la console stessa. Un conto è sviluppare un algoritmo di salvataggio che preveda un unico supporto (come la Memory Card su PS2 o la Memory Stick su PSP), un altro è fare altrettanto tenendo in considerazione tre (SD, CF e MS), basati su tecnologie e tempi di lettura/scrittura differenti. Questo senza contare l'opzione HDD.

In altre parole, la speranza è che Sony sia consapevole del fatto che trasferire video rinominati 'M4VC***' in una cartella di nome '101MNV01', non rappresenti un ideale di semplicità e chiarezza.

Heavenly Sword

Produttore: SCEE · **Sviluppatore:** Ninja Theory

La storia di questo action game imbevuto di arti marziali e combattimenti uno-contro-mille racconta di una ragazza con pochi giorni di vita impegnata in un "atto di redenzione contro un re e il suo esercito invasore". Il filmato mostrato in fiera vedeva la protagonista spazzare con verve acrobatica mandrie di nemici, impiegando vari strumenti offensivi, da una coppia di lame incatenate modello Blades of Chaos a spadoni tipo Blade of Artemis. Il che dovrebbe stimolare un certo interesse. Prima di stringere un accordo con SCEE per lo sviluppo esclusivo di *Heavenly Sword* su PS3, il team inglese Ninja Theory (ex-Just Add Monsters) è stato artefice del party game per Xbox *Kung Fu Chaos*.

I-8

[illegible]

[illegible]

Warhawk

[illegible]

[illegible]

Killzone 3

Produttore: SCEE · **Sviluppatore:** Guerrilla

Con *Killzone 2* in arrivo su PlayStation2 e *Killzone 3* in preparazione su PlayStation3, si direbbe che malgrado l'esordio 'incerto', Sony non sia assolutamente intenzionata ad abbandonare la sua nuova e sofferta proprietà intellettuale (anche perché il venduto, a dispetto delle critiche, invita a perseverare). Considerato che non si sa ancora nulla del secondo episodio dell'FPS targato Guerrilla, non vi stupirà scoprire che del terzo si sappia ancora meno. Fra giri di parole e velati sottintesi, Sony ha dichiarato che la sconvolgente sequenza mostrata in fiera fornisce una 'rappresentazione' del risultato che intende raggiungere. Un po' come le prime foto di *The Getaway*…

Tekken

Produttore: Namco · Sviluppatore: Namco

L'impressionante modello poligonale di un sudato Jin Kazama introduce il contributo di Namco alla line-up PS3. Appuntamento al TGS per Ridge Racer

Eyedentify

Produttore: SCE · Sviluppatore: [illegible]

[illegible]

Fifth Phantom Saga

Produttore: Sega · Sviluppatore: Sonic Team

[illegible]

Ni-Oh

Produttore: Koei · Sviluppatore: [illegible]

[illegible]

Gundam

Produttore: Bandai · Sviluppatore: [illegible]

[illegible]

Devil May Cry 4

Produttore: Capcom · Sviluppatore: [illegible]

[illegible]

Killing Day

Produttore: Ubisoft · Sviluppatore: [illegible]

[illegible]

Motor Storm

Produttore: SCEE · Sviluppatore: Evolution Studios

[illegible]

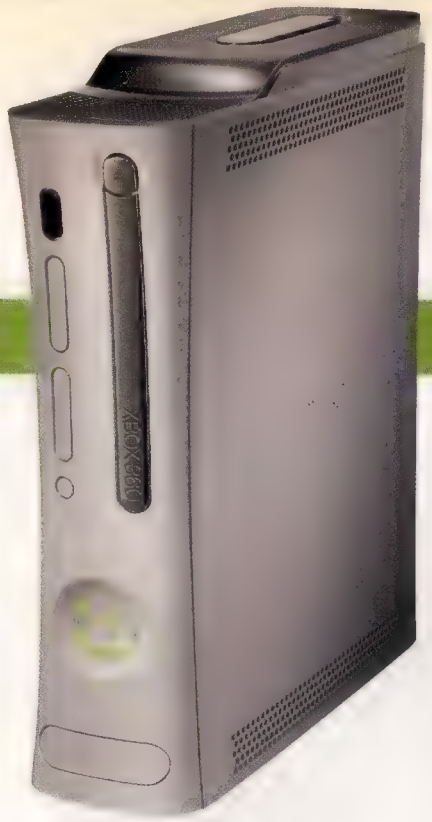
Gran Turismo

Produttore: SCEI · Sviluppatore: Polyphony Digital

[illegible]

XBOX360

La seconda occasione di Microsoft



Sono trascorsi circa quattro anni dal lancio di Xbox. In questo breve lasso di tempo, Microsoft è riuscita a vendere 20 milioni di console, il 10% delle quali risulta iscritta al servizio Live. Un buon esordio considerato il settore di provenienza, ma malgrado la superiorità tecnologica, il vantaggio temporale e la potenza del brand di PlayStation si sono rivelati ostacoli insormontabili per il verde invasore alieno, tanto quanto lo furono per Nintendo e il suo N64 dieci anni prima.

Ora lo scenario è differente, ma non meno privo di incognite. In virtù di un previsto lancio (quasi) contemporaneo di Xbox360 su tutti e tre i maggiori mercati entro questo Natale (prima in America, quindi in Europa e Giappone), il fattore tempo gioca stavolta a favore della casa di Redmond. Eppure, sebbene Allard minimizzi il vantaggio tecnologico che Sony non mancherà di ribadire nell'incombenza di PlayStation3, è naturale che la memoria ripercorra gli eventi che hanno portato al fallimento di Dreamcast.

Ma Microsoft non è Sega. E non solo in termini di risorse economiche. Laddove Dreamcast prendeva forma sotto lo sguardo diffidente di un'industria ferita dalla pessima gestione di Saturn, Xbox360 arriva sull'onda della forte dedizione alla causa dimostrata da Microsoft con Xbox, un brand che ha guadagnato pubblica riconoscibilità, che ha abitato copertine di bestseller e che è associato a ciò che molti considerano lo standard nei servizi dedicati all'online gaming per console. E infine, sebbene favorito dal bisogno di fuggire dall'apatico mercato locale, il supporto di realtà nipponiche come Tecmo, Square Enix (che porterà il suo *FFXI* su Xbox360), Mistwalker e Q Entertainment crea indubbiamente i presupposti per una migliore riuscita dei piani MS nel Paese del Sol Levante.

Ma sarà tutto questo abbastanza per compiere il gran sorpasso? Microsoft sa che la risposta è no. Rimediare agli errori ed evitare le svantaggiose contingenze che hanno segnato il destino di Xbox è solo un modo per guadagnare la pole position. All'accensione del verde, la macchina dovrà correre più velocemente delle altre. "Sarà il sistema più potente di questa generazione", annuncia con spavalderia **Robbie Bach**. Difficile decidere se trattenere un sussulto o nascondere una risata. Alla luce dell'ignoranza delle specifiche di Revolution, ma soprattutto della consapevolezza di quelle di PS3, appare una dichiarazione temeraria, per non dire arrogante. Ma dopo aver analizzato le caratteristiche di Xbox360, è evidente che non è né l'una né l'altra. Microsoft ha infatti intenzione di ridefinire il concetto di potenza, ridefinendo quello di console.

"Dopo aver analizzato le caratteristiche di Xbox360, è evidente che Microsoft ha intenzione di ridefinire il concetto di potenza, ridefinendo quello di console"

Le specifiche sono solo il punto di partenza, quindi, ma suggeriscono una macchina alquanto competente. Il cuore del sistema è composto da tre processori simmetrici PowerPC a 3.2GHz specializzati nel calcolo sugli interi, affiancati da una GPU custom di ATI a 500MHz con 10MB di memoria DRAM incastonata e in grado di eseguire 136 shader operation per ciclo di clock. Entrambi i processori hanno accesso a 512MB di RAM unificata GDDR3 a 700MHz. Sommando il tutto, la performance teorica complessiva ammonterebbe a 1TFLOPS.

Si tratta senz'altro di un'architettura equilibrata e potente, ma soprattutto pensata per garantire un drammatico incremento prestazionale senza pesare sul prezzo dei componenti. "Con Xbox", dice Bach, "eravamo in ritardo e dovevamo quindi offrire il sistema più potente possibile e il più velocemente possibile, il che ha significato la necessità di mettere insieme i componenti migliori offerti dal mercato. E non era esattamente la maniera più economica di operare". Detto altrimenti, Xbox360 ha buone possibilità di essere il sistema che vedrà Microsoft doppiare la boa del profitto.

Ma le conseguenze degli accordi con IBM (piuttosto che con Intel) e ATI (piuttosto che con Nvidia) non sono completamente positive. Per garantire l'annunciata retrocompatibilità di Xbox360 con i giochi Xbox, Microsoft ha dovuto optare per una emula-

Intervista: J Allard, corporate VP, Microsoft

L'ultima volta avevate la tecnologia più potente, ma questa volta sembra che non...
[Interrompe] Perché no?

Ok, parliamo di cosa ha detto Sony...
Parliamo di quello. Solo perché non abbiamo fatto della nostra conferenza stampa una fiera scientifica non vuol dire che non saremo più potenti.

Vuole commentare i dati di Sony sulla performance di PS3?
Certo. Dirò due cose. Primo, bisogna guardare alla potenza complessiva del sistema. Non puoi fermarti all'hardware: quello è solo il primo aspetto di riferimento. Ogni sistema che uscirà in quest'era sarà così complesso che per trarne vantaggio bisognerà usare ottimi tool. Pertanto dovete aggiungere il software alla domanda, e noi siamo i leader indiscussi con i tool. Quindi bisogna guardare dove sta andando il gameplay, e non si può sottovalutare l'importanza dell'online. Credo che si debbano aggregare l'hardware, il software e i servizi, e quindi dire: qual è la potenza della piattaforma che state consegnando agli sviluppatori? Perché è tutte e tre quelle cose. Quando le metti insieme, noi vinciamo. Allora direte, Ok, la fiera della scienza di lunedì [la conferenza stampa di Sony], come risponde a quella? Prima di tutto vi dirò che hanno fatto un sacco di rumore circa la performance a virgola mobile, che rappresenta sono un attributo del gioco. Se osservate com'è fatto un gioco, è per il 20% performance a virgola mobile (dove Sony ha un vantaggio) e per l'80% performance con gli interi, dove il nostro vantaggio è 3 volte tanto. Poi c'è la memoria. Sony vi dirà, be', anche noi abbiamo 512MB, e la stessa banda. Ma i nostri 512MB non sono divisi in due. Non siamo noi a decidere quanta memoria serve per la grafica e quanta per scopi generici: lo decidono gli sviluppatori. Quindi, sebbene sia tecnicamente vero che abbiamo la stessa quantità di memoria, permettiamo agli sviluppatori di gestirla in maniera diversa. E un'ultima cosa penso sia la quantità di DRAM nella parte grafica. Sebbene siano 10MB, sono 10MB dalla performance pazzesca proprio affianco ai pixel shader, e che quindi permettono di fare grandi cose con gli effetti speciali. Quindi puoi guardare solo alle specifiche, e in alcuni casi noi abbiamo un vantaggio, in altri loro hanno un vantaggio. È difficile decidere. Credo che la decisione la prenderanno gli sviluppatori (è a loro che dovete porre quella domanda), ma non esiste che loro [Sony] abbiano il doppio della performance quando usciranno tre o quattro mesi dopo di noi, allo stesso prezzo, con la stessa die area nella scatola. Non puoi farlo. Stanno sintetizzando la stessa sabbia con lo stesso numero di transistor, e noi abbiamo progettato la console per i game designer. Per chi hanno progettato la loro?

Non crede che il lancio sia troppo vicino per essere ancora allo stadio alpha con i kit di sviluppo?
Proprio come l'E3 2001! Avevamo alpha kit dappertutto. Il lavoro sull'hardware finale sta andando

Collegando la console ad un sistema Windows Media Center, immagini, musica e video possono essere gestiti via Xbox360. La navigazione multimediale è resa più agevole dal telecomando opzionale, inclusivo di tasto eject e di on/off. Inoltre, supporta le funzioni base di una TV come la regolazione del volume o il cambio dei canali, e tutti i tasti sono retroilluminati

Specifiche tecniche ufficiali

Custom IBM PowerPC-based CPU
- 3 core simmetrici a 3.2GHz
- 2 hw thread per core; 6 hw thread totali
- 1 unità vettoriale VMX-128 per core
- 128 registri VMX-128 per hardware thread
- Cache L2 1MB

CPU Game Math Performance
- 9 miliardi di operazioni dot product al secondo

Custom ATI Graphics Processor
- Processore a 500MHz
- 10MB di DRAM incastonata
- 48-way parallel floating-point dynamically scheduled shader pipeline
- Architettura degli shader unificata

Polygon Performance
- 500 milioni di triangoli al secondo

Pixel Fill Rate
- 16 gigasample al secondo con 4x MSAA

Shader Performance
- 48 miliardi di shader operation al secondo

Memoria
- 512MB di RAM GDDR3
- 700MHz di DDR
- Architettura di memoria unificata

Banda di memoria
- 22.4GB/s memory interface bus bandwidth
- 256GB/s memory bandwidth verso eDRAM
- WiFi (IEEE 802.11 b/g)
- 21.6GB/s front-side bus

Performance complessiva del sistema
- 1TFLOPS

Archiviazione
- HDD da 20GB estraibile e upgradabile
- Lettore DVD-ROM dual-layer 12x
- Memory Unit a partire da 64MB

I/O
- Supporto per un massimo di 4 controller wireless
- 3 porte USB 2.0
- 2 slot per memory unit

Ottimizzato per l'online
- Accesso istantaneo 'out-of-the-box' alle funzioni di Xbox Live con servizio broadband, incluso Xbox Live Marketplace per contenuti scaricabili, gamer profile per identità digitale e voice chat
- Porta Ethernet
- Wi-Fi ready: 802.11a, b e g
- Video camera ready

Supporto Digital Media
- Supporto per DVD-Video, DVD-ROM, DVD-R/RW, DVD+R/RW, CD-DA, CD-ROM, CD-R, CD-RW, WMA CD, MP3 CD e JPEG Photo CD
- Possibilità di riprodurre in streaming media da apparecchi musicali portatili, camere digitali e PC
- Possibilità di rippare musica sull'HDD
- Playlist custom in ogni gioco
- Media Center Extender per Windows XP Media Center Edition 2005
- Visualizzatore 3D interattivo e a tutto schermo

High-Definition Game Support
- Supporto di 16:9, 720p, 1080i e anti-aliasing in tutti i giochi
- Output video per televisori HD o standard

Audio
- Suono su surround multi-canale
- Supporto audio 16bit a 48KHz
- 320 canali di decompressione independenti
- Processing audio a 32bit
- Oltre 256 canali audio

Orientamento del sistema
- Orientabile in verticale o orizzontale

Pannelli frontali personalizzabili
- Intercambiabili per personalizzare la console

zione totalmente via software. Laddove la CPU tricore di IBM non avrà problemi ad emulare il processore Intel, dare forma 'virtuale' alla GPU di Xbox ha richiesto la sigla di un accordo specifico fra Microsoft e Nvidia in virtù del quale la prima si obbliga a pagare alla seconda i diritti di emulazione. Ciononostante, a causa di alcune differenze in termini di 'profondità' nello sfruttamento dell'hardware da parte dei giochi Xbox, Microsoft non ha potuto creare un vero e proprio emulatore generico, ripiegando su una soluzione che vede la retrocompatibilità esprimersi attraverso la pre-installazione su HDD di appositi 'profili di emulazione', ciascuno corrispondente ad un gioco specifico. Non che ciò comporti particolari attività da parte dell'utente: basterà inserire il disco del gioco Xbox nel lettore, e il sistema provvederà a lanciare il profilo del caso in maniera assolutamente trasparente, dando così corso all'emulazione. Sebbene l'obiettivo di Microsoft sia quello di rendere Xbox360 retrocompatibile con tutti i giochi Xbox attraverso periodici aggiornamenti dei profili, l'elenco incluso nell'HDD coprirà inizialmente "una selezione dei top seller il cui funzionamento sarà stato testato e confermato".

Nuovo look

Sebbene questo 'incidente' sia imputabile ad una lacuna nella fase di progettazione del sistema (lo stesso Allard affronta la materia con leggerezza, quasi disturbato dal fatto di dover rispondere a domande su una caratteristica che ha sempre ritenuto trascurabile), la genesi di Xbox360 non condivide certo la frettolosità che ha interessato quella del suo predecessore. Uno sguardo al suo look slanciato è sufficiente per capire che Microsoft ne ha approcciato lo sviluppo con calma e sicurezza. Pallido, incurvato e raffinato, l'aspetto di Xbox360 è il risultato della decisione di Allard di lavorare con uno scultore sin dall'inizio del processo di sviluppo e di incoraggiare la collaborazione fra i team di design occidentale e giapponese al

Il 'ring of light' dell'unità principale è ribadito intorno all'Xbox Guide Button posto sul controller per aiutare i partecipanti ad una partita multiplayer a capire a che numero di giocatore corrispondono

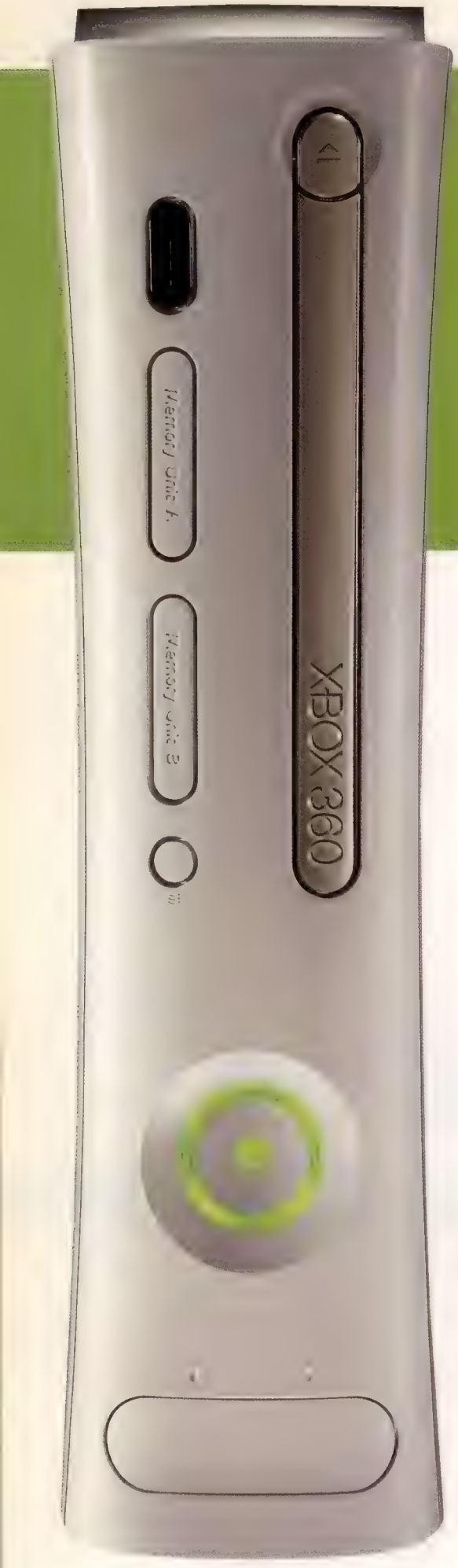
benissimo, vogliamo avviare la produzione, ma il fatto schifoso è che appena sforni il primo Xbox360, hai finito: quelle sono le specifiche per i restanti 360 che usciranno dalla catena di montaggio. Quindi cerchi di aspettare finché puoi per spremere ogni goccia di potenza dal sistema. Capisco che è dura per gli sviluppatori. È come un atterraggio in picchiata per loro. Abbiamo cercato di agevolarli creando ottimi strumenti che gli permettano di essere davvero produttivi sugli alpha kit, ma sarebbe una bugia dire che andare dall'alpha al beta al final non sarà una sfida per loro. Ma faremo del nostro meglio per aiutarli durante questi passaggi e saremo pronti per la fine dell'anno.

Quando crede che si vedrà l'equivalente di *Halo* su Xbox360?

Ricordo quando all'E3 2001 la gente diceva che *Halo* faceva schifo. "Il frame rate è terribile, è una schifosa conversione da PC, siete stati degli idioti a comprare Bungie". Ricordate tutto questo? Ma alla fine è andato tutto ok. Quale gioco sarà? Non saprei, ma ho giocato a *Perfect Dark Zero* e hanno fatto alcune cose davvero stupefacenti in termini di meccanica di gioco e alcune persone erano tipo: "Be', ho visto quella roba su MTV, ho visto quel poco che si è visto e qualche foto schifosa e davvero non capisco". Se valutiamo i giochi di questa nuova generazione in base alla grafica, quello è pessimo giornalismo. Voglio dire, guardate *GTA*: [sarcastico] ottima grafica. Se all'epoca aveste visto un'immagine avreste potuto prevedere che avrebbe venduto 10 milioni di copie? No. L'avreste potuto fare con *The Sims*? No. L'abbiamo fatto con *Halo*? No. Pokémon? [Sarcastico] Quello sì che ha rivoluzionato la grafica. I quattro più grandi franchise dell'ultima decade non sono stati valutati in base al loro potenziale grafico, pertanto credo si debba guardare più in profondità, e come nel 2001 non c'è nessuno che ha potuto provarlo abbastanza per esprimere un verdetto. Credo che la giuria abbia dovuto aspettare fino a novembre per *Halo*.

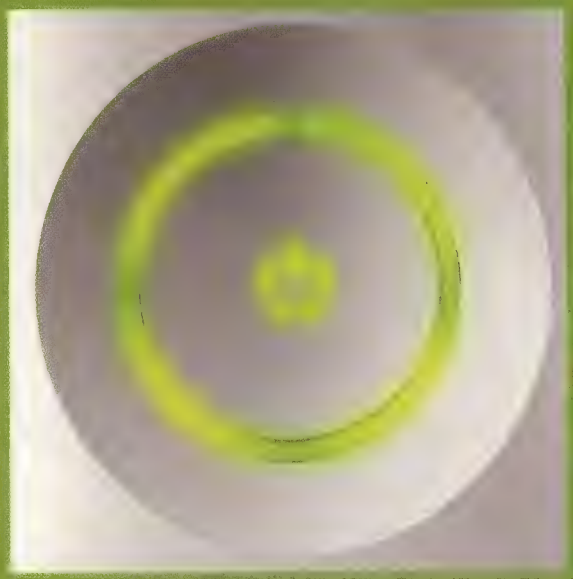
Pertanto quella del 'quando' è una questione difficile?

Sarebbe bello poter dire che sarà fuori dal primo giorno. *Halo* è stato una combinazione di fattori. Stavano lavorando sul gioco da, quanto, quattro anni? Vi stavano investendo da un lungo periodo di tempo, ci stavano lavorando su PC, molto simile all'hardware finale di Xbox, pertanto il salto che hanno fatto è stato abbastanza modesto. E ciò che hanno fatto negli ultimi tre mesi è stato prendere tutta quella pubblicità negativa dell'E3 e darle fuoco. Hanno dimostrato al mondo che aveva torto. Ci sono persone che hanno lavorato a contenuti e concept per anni; e usciranno per primi su Xbox360. In termini di architettura abbiamo avuto kit di sviluppo là fuori per oltre un anno, pertanto stiamo cercando di ridurre il salto, e abbiamo uno schieramento di ragazzi davvero in gamba. Quello che abbiamo cercato di fare è stato mettere insieme gli uomini migliori con gli strumenti migliori e gestirli lungo la transizione e credo che faranno centro un'altra volta.



Anello di luce

Osservando la console, il primo pe
he salta all ale dal
zzo di comu
quattro archi distinti (come sul controller)
anello può mostrare colori diversi
un quadrante dando modo ai giocatori di
numero corrispondono pur non
ome punti di riferimento
Alcuni avranno già intuito il problema: di-
onendo la co
settori non corrispondere
ntroller. Ma Microsoft ha pensato anc
sdraiando la con-
e quindi di riconfigurare la circolazione de
nto in grado di adattare auto-
nente l'ordine dei settori dell'anello
può inoltre essere configurato
emanare diversi tipi di segnali luminosi
rrivo di un messaggio o di un invito
durante una partita o la visione di un DVD



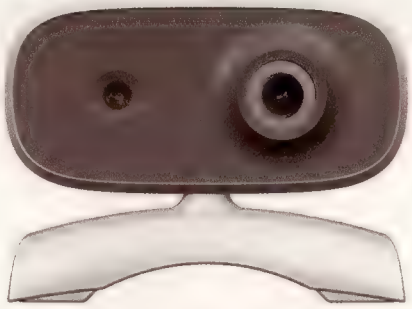
fine di addivenire ad una forma universalmente attraente. Ma anche intimamente neutra. In linea con l'idea di fare di Xbox360 un mezzo di espressione della propria personalità, il bianco pannello frontale può essere sostituito con alternative colorate acquistabili separatamente. Gli attuali prototipi propongono temi e materiali che vanno dal classico all'hi-tech, dal finto legno al finto granito nero, suggerendo una varietà di soluzioni che non mancherà di soddisfare i gusti più disparati. Senza considerare che la sola facoltà di sganciare il pannello con un semplice gesto permette di sottoporre la console a modifiche estetiche ancora più personali.

tergo, di fianco all'ingresso Ethernet, ed è pensata per la connessione ad un adattatore WiFi opzionale.

I controller di Xbox360 sono modellati sulla scorta del modello S di Xbox, ma grazie alla latitanza di un ingresso per memory unit e ad una più discreta collocazione di quello per l'headset, risultano leggermente più piccoli e leggeri. La modifica più significativa è il trasferimento dei tasti Black e White sul dorso, nella forma di veri e propri dorsali in aggiunta ai due grilletti analogici. Come il Controller S e il DualShock 2, ognuno dei sei pulsanti principali registra fino a 256 livelli di pressione. In luogo dell'inutile patacca 'Xbox' presente sugli attuali modelli, il controller di Xbox360 è

"Abbattuta la barriera del prezzo, Microsoft ritiene che il numero di sottoscrizioni al servizio possa arrivare a toccare il 50% della base installata"

Di fianco al carrello cromato del lettore DVD-ROM trovano posto due ingressi per memory unit (da 64MB, e vendute con un astuccio agganciabile al portachiavi) e un ricevitore ad infrarossi per il telecomando opzionale. Il pulsante di accensione, deliberatamente esaltato per rendere ancora più irresistibile l'avviamento della console, sovrasta lo sportellino che nasconde due delle tre porte USB. La terza si trova a



(a sinistra) Il pannello frontale nasconde due porte USB per la ricarica dei controller e il collegamento di apparecchiature digitali come videocamere e lettori MP3 (iPod e PSP inclusi) (sopra) Inclusiva di microfono, la webcam USB è in grado di inviare video in streaming ad una risoluzione di 640x480, a 30fps al secondo, e di scattare fotografie da 1.3 megapixel

dominato dal cosiddetto 'Xbox Guide Button', un pulsante semisferico, luminoso e multifunzione che permette di risvegliare la console dallo stand-by senza alzarsi dal divano così come di accedere facilmente all'Xbox Guide nel corso di una sessione videoludica. I modelli wireless (con tecnologia a radiofrequenza a 2.5GHz) ospitano due batterie stilo AA ricaricabili e rimuovibili garanti di un'autonomia di 40 ore. La funzione di vibrazione è inclusa, regolabile per intensità (Full, Medium, Low) o disattivabile completamente. Sebbene Microsoft preveda di commercializzare un caricabatterie ad hoc, il principale metodo di ricarica prevede il collegamento della periferica ad una qualsiasi porta USB attraverso un apposito cavetto. Per evitare interferenza con altri Xbox360, ogni controller può essere associato ad una console specifica premendo un piccolo pulsante posto su quest'ultima mentre se ne tiene premuto uno simile sul controller stesso.

Orientabile sia in orizzontale che in verticale, Xbox360 monta un HDD rimuovibile da 20GB. Non si tratta quindi di una soluzione opzionale, ma di un componente standard del sistema tanto quanto lo era su Xbox. Il piano ufficiale è quello di rendere possibile il trasferimento dei propri salvataggi, profili, MP3 e altri contenuti a casa di un amico per impiegarli sul suo Xbox360, ma non v'è dubbio che questa configurazione permetta a MS di rilasciare HDD

Minter Neon

Per molti, la prima esperienza con Xbox360 potrebbe non essere legata ad un gioco, ma a qualcos'altro che, ironicamente, è stato creato da una leggenda del game design. Jeff Minter è infatti il responsabile del software di visualizzazione incluso nella console, attualmente noto come Neon. Lanciando il lettore musicale si attiva infatti un visualizzatore interattivo manipolabile da quattro utenti contemporaneamente. A differenza dei ripetitivi lightshow offerti dal Windows Media Player, il Neon permette ad ogni partecipante di controllare un elemento specifico della scena (come la telecamera, l'intensità del feedback o eventuali strutture geometriche) creando insieme un lightshow sotteso da un tale livello di interazione e coordinamento da portare Minter a ritenere che l'esperienza sia assimilabile a quella di far parte di una band o di suonare insieme uno strumento sofisticato. Immagini e video del Neon sono disponibili all'indirizzo www.llamasoft.co.uk.

più capienti così come all'utente di recuperare agilmente il proprio archivio digitale nella malaugurata ipotesi in cui la console dovesse danneggiarsi.

Online everyone

Sebbene si tratti dell'Xbox2 che chiunque si sarebbe aspettato (più potente e più elegante), il nuovo sistema Microsoft non si chiama Xbox2, ma Xbox360. "Non potevamo chiamarlo Xbox2 perché non fa parte della stessa era", dice Allard. "Sony ha lanciato due console nella medesima era, quindi PS1 e PS2 aveva senso. Ma noi stiamo andando oltre". Malgrado la fantasiosa spiegazione, è evidente che la ragione principale di quel '360' sia riconducibile ad una più sottile questione d'immagine: agli occhi di un consumatore disinformato, una console '2' potrebbe apparire come una generazione indietro rispetto ad una console '3'.

Ciononostante esistono diverse motivazioni a supporto dell'appellativo 'circolare' scelto da Microsoft, e sono tutte legate alla volontà di collocare l'utente al centro dell'esperienza offerta. Per dirla con lo slogan coniato dalla casa, Xbox360 offre "a living entertainment experience powered by human energy". Si tratta di 'paroloni' certo, ma che contengono tutto ciò che c'è da sapere sul sistema e su ciò che Microsoft intende farne.

L'idea fondamentale è che i giocatori vogliono essere connessi. Pur contando solo 2 milioni di utenti iscritti ad Xbox Live su 20 milioni di console vendute, Microsoft ci crede a tal punto da regalare il servizio (con annesso headset) con ogni Xbox360. O quasi. L'idea è di lanciare due categorie di iscrizione, Silver e Gold, con la prima, gratuita, offerente parte delle funzionalità base di Live (quindi lista amici, download di contenuti, messaggeria eccetera) nonché l'abilitazione all'online gaming nei weekend o in occasione di eventi speciali, e la seconda, a pagamento, comprensiva anche del resto (online gaming illimitato, video chat e quant'altro). Abbattuta la barriera del prezzo e nella previsione di un incremento delle connessioni broadband, Microsoft ritiene che il numero di sottoscrizioni al servizio possa arrivare a toccare il 50% della base installata. Se questo traguardo dovesse essere raggiunto, la scena dell'online gaming su console potrebbe cambiare per sempre dal momento che gli sviluppatori potranno presumere che la maggior parte dei loro clienti saranno in grado di accedere ad eventuali contenuti aggiuntivi (il che può significare tanto l'attraente prospettiva degli add-on quanto il demoralizzante spettro delle patch). L'opzione Silver funzionerebbe inoltre da veicolo di 'autopromozione' del servizio completo, per sottoscriversi al quale si potranno impiegare sistemi di pagamento alternativi alla carta di credito, come prepagate acquistabili direttamente nei negozi. Ovviamente, chi è già iscritto ad Xbox Live potrà usare la sua Gamertag anche su Xbox360.

Xbox360 è 'WiFi ready', vale a dire che pur includendo la tecnologia necessaria, il suo collegamento ad una rete wireless passa per l'acquisto di un apposito adattatore USB, applicabile a tergo come mostrato nella foto

Se con Xbox il servizio Live era un'alternativa, con Xbox360 è onnipresente. Ma c'è dell'altro. Per mezzo dell'Xbox Guide, Microsoft intende promuovere l'espansione degli orizzonti sociali del gaming. La prima parte del piano prevede l'umanizzazione di Live. Il Gamer Profile espande il concetto della Gamertag permettendo ai giocatori di aggiungere alla propria identità online qualche dettaglio personale, come un avatar, la residenza, un motto. A queste informazioni si aggiunge la Gamer Zone, un campo pensato per esprimere il proprio atteggiamento nei confronti dell'online gaming attraverso la scelta della categoria appropriata. Quindi c'è il Gamer Score, un punteggio rappresentativo dei traguardi ottenuti tanto online quanto offline, utile non solo a pavoneggiarsi ma anche a presentarsi in rete senza apparire necessariamente come un novellino: se sei un campione a *PGR3* offline, il Gamer Score lo farà presente agli altri quando parteciperai per la prima volta ad una gara online. L'ultimo aspetto del Gamer Profile è la reputazione. Dopo ogni partita online, ogni giocatore potrà esprimere un voto positivo o negativo nei confronti degli altri partecipanti in base alla loro condotta su Live. Non è chiaro fino a che punto questo sistema sarà aperto ad abusi o manipolazioni, ma non c'è dubbio che sarà la prima informazione del Gamer Profile sottoposta a scrutinio da parte degli altri giocatori.

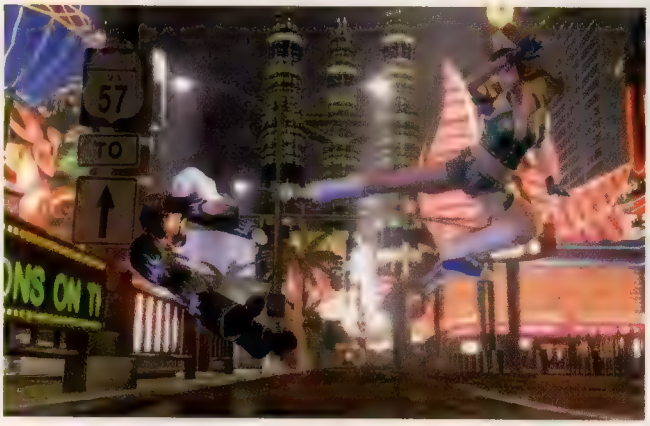
Software vs hardware

Ci sarebbe ancora molto da dire sui servizi offerti dal nuovo Live allestito per Xbox360. Ci sarebbe da discutere del Marketplace, dove l'utenza può scambiarsi (e vendere) contenuti autoprodotti. Ci sarebbe da discutere del Live Arcade, dove giochi semplici si prestano all'interazione fra videogiocatori semplici. E ci sarebbe da discutere della visione di Allard in merito ai tornei online, al loro potenziale di attirare sponsor, di diventare show televisivi (mediati dalla console) e di trasformare i videogiocatori in super star. Ma ci vorrebbe uno speciale a parte.

Ciò che importa capire è da dove viene quella 'potenza' a cui faceva riferimento Bach. Per lui, la spiegazione è molto semplice. D'ora in avanti le console non sono più la somma delle loro parti. PlayStation3 potrà anche superare Xbox360 nelle specifiche tecniche, ma senza i servizi giusti non sarà in grado di eguagliare l'esperienza offerta dal sistema concepito da Microsoft. Non v'è dubbio che quest'ultima abbia dimostrato la sua abilità nel creare e alimentare una comunità online, laddove la nuova proposta di Sony è ancora da valutare, mentre Nintendo entrerà nell'arena quasi come un novizio.

"Nella scorsa generazione siamo stati i leader nelle idee", dice Bach. "In questa vogliamo essere i leader nel mercato". Detto altrimenti, Microsoft vuole scavalcare Sony. È un'affermazione coraggiosa, non fosse altro perché pur sminuendo l'importanza dell'hardware, resta il fatto che il componente più importante della prossima console Sony sarà quel logo 'PlayStation' sulla fiancata. Ma grazie ad un'uscita anticipata su tutti i mercati, una visione amica delle masse e una buona credibilità di supporto, Xbox360 è indubbiamente capace ad intaccare il dominio di Sony. Ed è difficile non provare la sensazione che il videogioco sia destinato a cambiare per sempre.

Kameo: Elements of Power



Dead or Alive 4

Produttore: Tecmo · **Sviluppatore:** Team Ninja

È difficile mostrare entusiasmo per un nuovo *Dead or Alive* quando si sa già cosa aspettarsi: una manciata di personaggi aggiuntivi (tre, con ovvia prevalenza femminile), nuove casacche e mosse per quelli tradizionali, nuove arene distese lungo scenari ancora più ambiziosi e, in virtù del nuovo hardware, dettagli più ricchi e animazioni più sofisticate. Sebbene Team Ninja dichiari che *Dead Or Alive 4* sia completo solo al 15%, a giudicare da video e foto si direbbe tutt'altro. Il tempo che manca all'uscita (contemporanea a quella del sistema) verrà presumibilmente speso nel bilanciamento delle nuove mosse e nella rifinitura estetica.

Gears of War

Produttore: MGS · **Sviluppatore:** Epic Games

Dopo 79 anni di guerra globale per il controllo di una nuova risorsa energetica, la superficie del pianeta Sera viene spazzolata dai cannoni satellitari allo scopo di debellare una razza di gigantesche locuste, rea di aver sterminato un quarto di quella umana. *Gears of War* si apre quindi su uno scenario post-apocalittico, dove le locuste non sono affatto estinte e gli umani continuano a darsi battaglia. Dal punto di vista concettuale, il titolo Epic riprende le dinamiche di *kill.switch* aggiungendoci un pizzico di survival horror, la possibilità di crearsi ripari abbattendo la scenografia, una modalità cooperativa per quattro giocatori e, chiaramente, una grafica allucinante.

Perfect Dark Zero

Tom Clancy's Ghost Recon 3

Produttore: Ubisoft · **Sviluppatore:** Interno (Red Storm)

Quando si è parlato dello sviluppo dei giochi di prossima generazione (**VG**007), si è anche discusso del post-scene processing come di uno degli effetti che i giochi del futuro avrebbero senza dubbio sfruttato. Ed eccolo all'opera in *Ghost Recon 3*, impiegato per conferire all'immagine un look 'sporco' e granuloso, offrendo un assaggio del livello di realismo alla portata dei videogiochi futuri. Esplosioni abbaglianti ed una gestione del colore basata sulla 'sotto-saturazione', creano un'atmosfera da video reportage dal fronte. In termini di gameplay, *GR3* è certamente più complesso di *GOW*, e la modalità Live non mancherà di definirne gran parte della popolarità.

Need for Speed Most Wanted

Dead Rising

Project Gotham Racing 3

Produttore: Tecmo · **Sviluppatore:** Bizarre Creations

Nel futuro di Microsoft c'è un mondo di spettatori sintonizzati su Live. Nel futuro di Microsoft c'è un mondo di gente che vende e acquista contenuti autoprodotti su Live. In pratica, nel futuro di Microsoft c'è *Project Gotham Racing 3*. Grazie alla sua 'Gotham TV' e alla predisposizione del genere allo scambio di merci digitali, la terza iterazione del racing game a cui Bizarre Creations ha legato il proprio marchio (sebbene il team sia al lavoro su un secondo progetto) è uno dei primi titoli in uscita per Xbox360 in grado di dar forma completa alla visione di Allard e soci. Foto e filmati mostrano vetture luccicanti e dinamiche alla *Ridge Racer*.

REVOLUTION

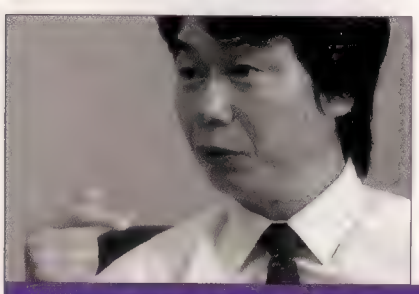
La rivoluzione può attendere

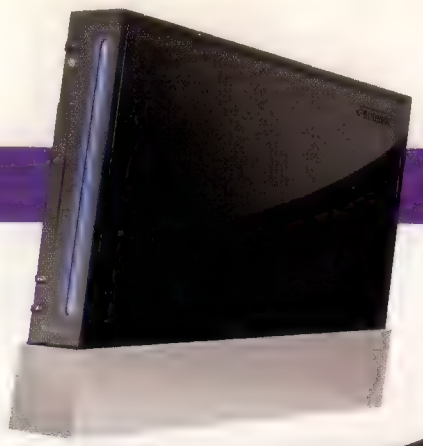
Dopo Microsoft e Sony, anche Nintendo ha reso pubblico il suo hardware di prossima generazione. Ma lo ha fatto? In verità, no. E non tanto perché non ne ha divulgato le specifiche tecniche. Non tanto perché non ha mostrato tech demo o software in sviluppo. Non l'ha fatto perché si è ben guardata dal rivelare il suo componente principale: il controller. Se da un lato Sony espone con preoccupante nonchalance un boomerang a corredo del suo lucido mostro da 2TFLOPS, dall'altro Nintendo è comprensibilmente riluttante ad alzare il velo su ciò che rappresenta il cardine della 'rivoluzione' che intende innescare. Detto altrimenti, se avesse davvero voluto annunciare Revolution, Nintendo ne avrebbe mostrato il controller. Con la console a corredo.

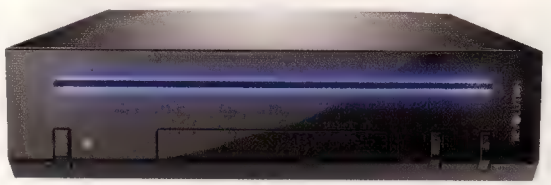
"Oltre ad essere la più piccola console domestica mai realizzata da Nintendo (spessa quanto tre confezioni di DVD), Revolution è anche cinque sistemi in uno"

Ciononostante, le poche informazioni concesse alla comunità quantomeno confermano l'approccio atipico adottato da Nintendo nella progettazione del suo futuro, un approccio per certi versi analogo a quello che ha portato alla nascita di Nintendo DS, dove funzionalità online, economicità (tanto del sistema quando dello sviluppo software) e una interfaccia di controllo insolita lo distinguono tanto da ciò che lo ha preceduto quando da ciò che nel frattempo lo ha affiancato. Oltre ad essere la più piccola console domestica mai realizzata dalla casa (la versione finale sarà ancora più piccola, spessa quanto tre confezioni di DVD, precisa il presidente **Satoru Iwata**), Revolution è anche cinque sistemi in uno. Sfruttando la tecnologia WiFi nonché (evidentemente) un poderoso emulatore, Nintendo conta di investire nei suoi vent'anni di storia videoludica offrendo l'accesso ad un imponente catalogo online dei giochi più popolari pubblicati per NES, SNES e N64. Ognuno di questi potrà essere acquistato, scaricato e custodito nei 512MB di memoria flash interna al sistema, eventualmente espandibile inserendo una scheda SD nello slot montanto sul fronte. La retrocompatibilità si estende inoltre al software per l'attuale GameCube, i cui mini-dischi verranno tranquillamente inghiottiti dal lettore assieme a quelli da 12cm su cui risiederanno i giochi specifici per Revolution. Tra questi, un nuovo franchise griffato Miyamoto, riedizioni dei soliti noti ed una versione WiFi di *Final Fantasy Crystal Chronicles* sono quelli che Nintendo spera di offrire nella finestra di lancio (previsto per un vago 2006).

Con la promessa di un ambiente di sviluppo "più semplice, più veloce e meno costoso" di quelli della concorrenza, e di una tecnologia sviluppata in collaborazione con IBM (CPU 'Broadway') ed ATI (GPU 'Hollywood') "su cui le grandi idee prevalgono sui grandi budget", Nintendo rimanda a data da stabilire l'annuncio della vera rivoluzione.







Un pannello laterale nasconde gli ingressi per controller e memory card GC. Sebbene Nintendo dichiari che la misteriosa periferica di Revolution consentirà di giocare ai titoli del passato, evidentemente non sarà adatta all'interazione con quelli per GC. Il sistema monta inoltre due porte USB 2.0 ed un delizioso LED color... er, azzurro PlayStation

INTERVISTA: Shigeru Miyamoto, general manager, entertainment analysis and development division, Nintendo

Qual è il messaggio di Nintendo per l'E3 2005?
Innanzitutto questa è una fiera commerciale, pertanto vogliamo dire alle persone che venderanno i nostri giochi cosa abbiamo in serbo per loro. E vogliamo fargli sapere che Nintendo sta cercando di fare qualcosa di originale e nuovo con Nintendo DS. E per quanto concerne le console della prossima generazione, avete visto le nuove console di MS e Sony, e noi abbiamo annunciato Revolution, e per quando riguarda Revolution non siamo entrati nel dettaglio perché vorremmo farne qualcosa di unico, ma non possiamo spiegarlo adesso perché c'è ancora tempo fino al lancio e non vogliamo essere copiati.

Cosa può dire dell'online? Per lungo tempo Nintendo ha detto di non esserne interessata, ma quest'anno le cose sembrano cambiate.
Devo prima chiarire una cosa: per quanto riguarda l'online non è cambiato nulla in Nintendo. Abbiamo sempre continuato a fare esperimenti online e ad investirvi, ma abbiamo detto agli analisti che non sarebbe stato un gran mercato. Ma quella informazione è in qualche modo giunta alle orecchie dei videogiocatori ed è stata interpretata come: 'Oh, Nintendo è contro i giochi online'. Ma non è mai stato così. La verità è che l'online non è facilmente accessibile da chiunque, inoltre bisogna pagare un abbonamento mensile per la connessione. E ancora, chi offre online gaming deve gestire un grande server, e metterlo in piedi equivale ad un enorme investimento dal momento che non si sa se ci giocheranno un milione di persone o solo 10.000. Per quanto mi riguarda, la ragione per cui non ho lavorato su giochi online è che quando finisco un gioco voglio passare ad un altro, mentre con l'online dovrei fare manutenzione. Per questo non mi ci sono dedicato. Come sapete, DS e Revolution hanno il WiFi, e ci piacerebbe che molti utenti possano giocare online facilmente. Per quanto riguarda i costi, abbiamo trovato un sistema in virtù del quale gli utenti non dovranno pagare.

Che tipo di giochi pensa che Nintendo dovrebbe realizzare per Revolution?
[Sorride] Posso solo dire che saranno speciali. Avremo i nostri precedenti franchise, avremo *Mario*, avremo *Super Smash Brothers*, avremo *Metroid*, e saranno nuovi e fichi, ma oltre a questo non possiamo dire nulla. *Nintendogs* è su DS perché ha il touch-screen e il microfono, due funzioni importanti per il gioco. Ovviamente su GameCube avremmo potuto realizzare dei cuccioli più realistici e carini, ma per offrire qualcosa di speciale li abbiamo messi su DS. Stiamo pensando a titoli speciali per Revolution.

Che fine ha fatto *Mario 1*...
[Finendo la domanda] *Mario 128*? [Ride]

Dobbiamo chiederlo.
Credo che dovremo trattenere *Mario 128* finché non si esaurisce l'attuale ondata di giochi con Mario. Abbiamo molti Mario game in questo momento. Per quanto riguarda la possibilità di avere *Mario 128* su Revolution, non posso dire nulla a riguardo.

N-GAGE NEXT

L'evoluzione del mobile gaming

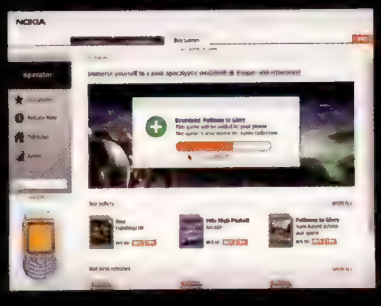
Dopo i moderati successi conseguiti con N-Gage QD negli ultimi anni, il 2006 vede Nokia puntare direttamente al cuore dei protagonisti del settore handheld. Con tre mosse. La prima: a partire dall'anno prossimo; la tecnologia N-Gage smetterà di essere esclusiva di un unico cellulare per invadere anche la linea di smartphone della casa finlandese. La seconda: in un non meglio precisato periodo del 2006, Nokia darà il via alla fabbricazione di nuovi smartphone basati sulla seconda generazione di N-Gage. Una generazione che vedrà lo schermo verticale far posto ad una più opportuna soluzione widescreen, e una rinnovata potenza tecnologica produrre risultati grafici analoghi a quelli apprezzabili su PSP. La terza: sempre nel 2006, partirà un nuovo sistema di distribuzione del software ludico in virtù del quale l'utenza N-Gage potrà scaricare demo (gratis, per un periodo di prova) o giochi interi (a pagamento, ma per sempre) direttamente via cellulare o attraverso siti web.

L'idea di estendere la tecnologia N-Gage verso altri smartphone Nokia ha l'obiettivo di offrire ai consumatori la libertà di scegliere l'apparecchio multimediale più consono alle loro esigenze individuali. La fine del modello unico segna così la fine dei compromessi, delle funzionalità eliminate per questioni di prezzo, e potrebbe innescare una crescita prodigiosa della base installata.

"La fine del modello unico segna la fine dei compromessi, delle funzionalità eliminate e potrebbe innescare una crescita prodigiosa della base installata"

Una demo in tempo reale illustrativa della prossima tecnologia N-Gage, intanto, sorprende mostrando un robot-samurai impegnato a respingere l'assalto di decine di droidi volanti. Massa poligonale, definizione delle texture, qualità dei colori e fluidità generale sembrano perfettamente in grado di allineare l'offerta visiva dei futuri giochi N-Gage a quella delle attuali console portatili.

Infine, forte di un'infrastruttura pre-esistente, il sistema distributivo concepito da Nokia, dove semplici procedure di drag & drop permettono a chiunque di procacciarsi materiale ludico a prezzo modico, può di fatto causare una rivoluzione nel settore dei sistemi di intrattenimento portatili per le masse. Sony e Nintendo farebbero bene a non sottovalutare i lenti ma misurati movimenti della casa finlandese.



(A lato) L'e-distribution secondo Nokia. Basta trascinare l'icona del gioco desiderato su quella del proprio cellulare per vederselo recapitare via etere direttamente in memoria. (Sopra) Un prototipo di smartphone Nokia con controlli a scomparsa. L'immagine sullo schermo è tratta dalla sorprendente demo relativa alla prossima tecnologia N-Gage

DIETRO LE QUINTE

MENTRE FUORISERIE, RAGAZZE POCO VESTITE E IMPIANTI STEREO DA 5000 WATT PROVANO A CATTURARE L'ATTENZIONE DEI VISITATORI DELL'E3, NELLE SALE CONFERENZE DELLA FIERA SI TRACCIA IL FUTURO DEL VIDEOGIOCO

Se partecipare all'E3 comporta una sopportazione oltre ogni limite di caldo e folla epocale, assistere ai workshop che vengono organizzati annualmente in coincidenza con lo show di Los Angeles è un'impresa quasi ai limiti del masochismo, con un numero di sedie solitamente pari alla metà degli spettatori e una tempistica svizzera, con conseguente perdita sistematica dell'inizio della conferenza. Ma per chi ha la perseveranza di sopportare tutto ciò, i workshop rappresentano un momento importante, un'occasione per fare il punto sullo stato dell'industria e del videogioco in generale. Videogiochi ha selezionato tre conferenze fra le oltre 20 presenti. Ecco quant'è emerso.

PENSARE IN MANIERA DIVERSA E FARE (COMUNQUE) CENTRO: AVERE SUCCESSO CON GIOCHI FUORI DALL'ORDINARIO

Ted Price: Pensare in maniera diversa e fare comunque centro. [illegible] sarebbe l'incarnazione di questo concetto. Peter, quali [illegible] di aver raggiunto con questo titolo?
Peter Molyneux: [illegible] Credo si possa [illegible] fare le cose in maniera completamente diversa [illegible] piuttosto. Era un [illegible] ma così si poteva [illegible] lo stesso gioco. Con progetti [illegible] è molto importante che chi lavora per te [illegible] tra idee [illegible] un concept preciso e molto chiaro da mostrare al team sin dal principio. Se non scegli il team, alla gente che ci dovrà lavorare per mesi o anni, c'è qualcosa che non va.
Jack Emmert: Un consiglio per i giovani game designer: non affezionatevi troppo al vostro progetto. È la peggiore cosa da fare, perché si finisce per pensare [illegible] alle più [illegible] e si può [illegible] nel team. La cosa migliore da fare è permettere al team di dare il proprio feedback [illegible] aggiornata una [illegible] di idee che arrivano da tutti i membri del team, a prescindere dal loro ruolo. [illegible] gente non sa scrivere documenti di game design, ma può comunque avere idee interessanti.
Sam Fulp: Noi siamo uno studio molto piccolo, quindi lavoriamo più con la gente all'esterno che non quella all'interno. Con Alien Hominid abbiamo avuto due anni per lavorare al progetto in Flash e per mettere il gioco online su newgrounds.com, dove la gente si [illegible] parecchio [illegible]. È stato fondamentale perché ci ha permesso di [illegible] le cose [illegible] e di perfezionare l'idea.
Atsushi Inaba: Per quanto mi riguarda, [illegible] i game designer non dovrebbero guardare [illegible] TV, leggere fumetti. Ciò che conta è [illegible] [illegible]

Molyneux: Aggiungo che un sacco di [illegible] pensano di essere dei designer, ma [illegible] immaginare storie senza pensare in termini di gameplay. Avere un'idea significa immaginare quanto sarà bello quando potrò [illegible] con quell'idea. È una cosa [illegible] e trovare altra gente che [illegible] l'idea e immaginare [illegible] gameplay [illegible] quell'idea [illegible] [illegible]

Price: Avete parlato di passione. [illegible] sono stati dei momenti in cui [illegible] di una passione in un progetto e [illegible] la passione [illegible] degli altri. Avete qualche esempio da darci?
Molyneux: Penso che uno degli esempi migliori sia [illegible] di Black & White. È molto importante [illegible] potenza enorme: ogni idea dev'essere [illegible] ha bisogno di cura, di tempo. Ed è altrettanto importante trasferire quella passione ai membri del team. Non potrei mai andare da loro e dire "guardate, io sono Peter Molyneux, ho progettato un sacco di giochi e so cosa sto facendo". Quando l'ho fatto, la gente ha dato le proprie dimissioni.
Fulp: Ci dev'essere fiducia in ciò che si sta facendo. Fiducia nel fatto che la gente [illegible] un gioco per Game Boy, ma è [illegible] per PS2. [illegible] [illegible]
Molyneux: [illegible]

I PARTECIPANTI

"NON POTREI MAI ANDARE DAL MIO TEAM E DIRE: "GUARDATE, IO SONO PETER MOLYNEUX, HO PROGETTATO UN SACCO DI GIOCHI E SO COSA STO FACENDO". QUANDO L'HO FATTO, LA GENTE HA DATO LE PROPRIE DIMISSIONI"

SVILUPPARE GIOCHI SULLE CONSOLE DELLA NEXT GEN: I RISCHI, I COSTI, LE OPPORTUNITA'

[illegible]

[illegible] ...ndere sempre [illegible] colpisce del pubblico [illegible] giocatori uomini e donne, e [illegible] ...on danno troppo peso al genere di [illegible] comprano. *The Sims* è un ottimo esempio: [illegible] ...na percentuale di circa il 60% di giocatrici e questo rappresenta già un allargamento dell'industria. L'idea di avere giochi veloci e semplici, che possano garantirti 20 o 25 milioni di abbonati, è inte[illegible] distante dal modello economico attuale, che vuo[illegible] giochi venduti per forza a un prezzo di 49 dollari.

Gartenberg: Sempre parlando di ricerche di mercato, sappiamo che sono due i fattori che al momento spingono le vendite delle console. Uno è la varietà di giochi disponibili: gli utenti vogliono giochi sportivi, franchise conosciuti, titoli d'azione e quant'altro possibile. Vogliono varietà. Il secondo fattore è l'esclusività: se compro questa piattaforma so che avrò qualcosa che non potrei ottenere altrimenti. Ci sono titoli che spingono effettivamente le vendite di una console: in quanto sviluppatori, come decidete se realizzare un titolo in esclusiva o per più piattaforme? Come cambierà il criterio di scelta con la prossima generazione?
Cronce: Se gran parte del lavoro grafico, animazioni e tutto il resto, viene realizzato internamente sarebbe stupido limitare il numero di piattaforme su cui lavorare. La scelta di fare un'esclusiva è solo una scelta economica. Devo lanciare il gioco su una piattaforma invece che tre? Allora devo ottenere da quella singola piattaforma gli stessi [illegible] che avrei avuto su tre, quindi il produt[illegible] ware mi deve dare gli X soldi di [illegible] sato questa cosa non ha [illegible] nessun vuol pagare trop[illegible]

[illegible]

XBox, XBox360, Revolution, Game B[illegible] DS, PSP, PC... Dimentico qualcosa?
Gartenberg: Il mio cellulare [risate]
Edward Woo: Se il mercato non si allargherà avremmo lo stesso ammontare di dollari che si frazionerà su più piattaforme, ed è inevitabil[illegible] oltre ad avere costi di sviluppo crescenti, le vendite del software scendan[illegible]

Gartenberg: Può il mercato soste[illegible] nella prossima generazione?
Woo: Il ciclo della generazione attu[illegible] dimostrato che tre concorrenti pos[illegible] L'unico interrogativo riguarda le [illegible] Sarò onesto, in questo mome[illegible] dipenderà da come i tre sis[illegible] dominante, anche [illegible] restassero da[illegible] Microsoft [illegible]

[illegible] ...enere, ma case c[illegible] abbastanza solide.
[illegible] Microsoft che Nintendo che So[illegible] ...acco di soldi. Di fatto credo che la [illegible] ...a generazione vedrà tutte e tre le console [illegible] ...otagoniste del mercato, ed anche se non dovessero generare profitti, vedremo le rispettiva case costruttrici riprovarci per almeno un altro ciclo.

I PARTECIPANTI

[illegible]

MISCELARE GENERI DIVERSI: SUPERARE GLI ASSUNTI PER ARRIVARE A NUOVI LIVELLI DI INNOVAZIONE

R[illegible] zione. Pe[illegible] è fondamentale [illegible] creazione di idee e concept [illegible] gioco adesso. Alex, come sono [illegible] sviluppati fa Criterion?

Alex Ward: La verità è che una volta sono [illegible] volto in un incidente automobilistico, il che no[illegible] to molto piacevole. E all'epoca non pensavo certo [illegible] farci un videogioco. Ma poi abbiamo ragionato sull'idea e... Il concetto è che se noleggi una macchina, o la prendi in prestito da qualcuno, finirai sempre per trattarla malissimo, "tanto non verranno mai a saperlo". Ecco, noi volevamo catturare quella sensazione in un videogioco, l'idea di guidare l'auto di qualcun altro in maniera estrema. Non è una simulazione come *Gran Turismo*: è qualcosa di difficile da spiegare a parole, è in primis l'esperienza che vogliamo riprodurre, la sensazione che prende allo stomaco, la velocità. Ecco cos'è *Burnout*: guidare a velocità folli. Non c'entra il tuning e non c'entra la simulazione. Bisogna solo guidare come folli e divertirsi. Quindi abbiamo messo degli incidenti pazzeschi e, quando il titolo è uscito, la cosa che è emersa dal feedback ricevuto dai giocatori è che gli incidenti 'fermavano' il gioco. Un sacco di gente diceva "Ma no, gli incidenti fermano il gioco!". E noi rispondevano: "Ma gli incidenti sono troppo belli, no? [illegible]

[illegible]

[illegible]

mio professore [illegible] l'unire due cose [illegible] prima". Mi ha colpito [illegible] allora, perché si è sempre [illegible] quando cerchiamo una soluzio[illegible] blema, cominciamo con le idee cogn[illegible] a un fiume di pensieri. Per esempio ci so[illegible] parole che associamo automaticamente a un p[illegible]ziotto. E ci sono parole che associamo subito alla Barbie. Provando a unire alcune di queste parole, si ottengono delle combinazioni davvero sorprendenti. È come per i puzzle game e i giochi di guida: ci sono grosse possibilità con quell'unione. Ma se si ha un'idea del genere, non bisogna renderla troppo pubblica. Il primo passo dello sviluppo al giorno d'oggi è quello di vendere il gioco per ottenere i finanziamenti e in quella fase bisogna stare molto attenti. Anche se si sa di avere un'idea innovativa e facilmente commerciabile, non bisogna per forza puntare su quell'argomento per vendere il gioco al publisher, perché sono molto rigidi su cosa ritengono possa vendere e su come possa rispondere il mercato. Ci vorrebbe un [illegible]rigente proiettato verso il futuro all'interno del [illegible]her che possa abbracciare quell'idea.

"AVEVO UN RAPPORTO MOLTO SOLIDO COI DIRIGENTI DI NINTENDO E QUANDO HANNO VISTO ODAMA, HANNO DETTO: "NON CAPIAMO PER NULLA IL PROGETTO, MA TI CONOSCIAMO E CREDIAMO IN TE, QUINDI PROCEDI PURE"

[illegible]

[illegible] [illegible]pecifico del [illegible]ere facilmente clas[illegible] esistenti. Quando sono [illegible] per descrivere *Odama*, avevo [illegible] un foglio di carta. Avevo un rapporto [illegible]lido coi dirigenti di Nintendo e quando [illegible]nno visto ciò che gli ho portato, hanno detto: "Non capiamo per nulla il progetto, ma ti conosciamo e crediamo in te, quindi procedi pure".

Zeschuk: La vendita di videogiochi ha un proprio linguaggio. I publisher hanno quest'archivio coi vari cassetti: uno per gli action game, uno per gli RPG, uno per gli FPS... È così che organizzano la propria struttura. Lo considerano un normale commercio, ma il nostro è un business digitale in continua evoluzione. Ragionano in termini di richiesta di mercato per generi preconfezionati e vogliono un prodotto che corrisponda alla definizione di quel genere, mentre noi sviluppiamo giochi con una storia, dei personaggi... Non ci interessa nemmeno più fare un semplice RPG: vogliamo giochi che abbiano [illegible]a storia coinvolgente e personaggi all'altezza. [illegible] quello che stiamo facendo adesso è misce[illegible] [illegible]on vogliamo realizzare più giochi [illegible]iamo arrivare al punto in cui [illegible] [illegible]assificare i videogiochi.

[illegible] [illegible]ioco al proprio team [illegible] non è facile. In [illegible]

[illegible] "Ok, faremo [illegible] [illegible]overe aprire la mente per[illegible] [illegible]aspetto è simile a qualcosa che ave[illegible] [illegible]bcato, ma integreremo anche questa cosa e ci aggiungeremo quest'altra cosa, che cambierà radi-calmente nel bel mezzo del gioco... Quindi mettiamocela tutta per realizzare questo gioco", cinque minuti dopo saranno tutti alla macchinetta del caffè a dire: "Questo tipo è pazzo. Non ce la faremo mai". Questo è un problema mostruoso quando si prova a realizzare un gioco innovativo, ed è una della ragioni per cui rimango sempre impressionato dai titoli che arrivano dal Giappone, come *Katamari*: ci sono un sacco di idee diverse, eppure in qualche modo riescono a realizzarle e a guadagnarci soldi.

Ward: Alcuni sviluppatori basta che entrino dalla porta perché ottengano finanziamenti. Hanno un aspetto vincente perché credono davvero in quello che fanno. Sai già dal principio che quel team realizzerà un ottimo gioco. Dall'altra parte esistono sviluppatori davvero mediocri. E sottolineo mediocri. Ci sono sviluppatori che affittano un ufficio per un giorno, solo per vendere il proprio titolo. Mettono una ragazza alla reception ed è come nel film 'Green Card: Matrimonio di Convenienza'. È tutto finto. Il momento chiave è quando si chiede dov'è il bagno. "Ehm, credo sia di là". "No, aspetta, quello è l'armadio!". "Forse è al piano di sotto!". Magari hanno dei tester che stanno provando un platform, ma sembra tutto finto perché il movimento sullo schermo non rispecchia quelli sul controller! [risate] "Posso fare una partita?". "Assolutamente no! È troppo indietro!". "Ma dai, mi sembra divertente!". "Non esiste! È troppo indietro!". Seriamente, se gli sviluppatori sono motivati e hanno passione, e riescono a trasmettere le idee del proprio gioco, possono farcela. Se non riescono a comunicare e a spiegare alla gente cosa stiano facendo, è la fine.

Zeschuk: Dio ti protegga se nella versione finale del tuo gioco non c'è una caratteristica che hai precedentemente illustrato alla stampa. A prescindere dalla qualità del gioco, abbasseranno il punteggio

Rocket Ed: Ecco una domanda a cui tutti vogliono una risposta: quando uscirà *Black*?

Zaccheo: Per quanto riguarda la commercializzazione, il titolo è confermato e il nostro editore lo sta spingendo molto per uscire il più presto possibile. Stiamo cercando di fare il gioco migliore possibile, quindi l'obiettivo è finirlo il più presto possibile. Stiamo facendo un ottimo lavoro, e vedrete molte cose che ci stanno impressionando nella prossima build. Stiamo lavorando molto per migliorare la grafica, e vedrete molte cose che ci stanno impressionando nella prossima build. Stiamo lavorando molto per migliorare la grafica, e vedrete molte cose che ci stanno impressionando nella prossima build.

Rocket Ed: Vista una discreta quantità di pressioni e pre-produzione, c'è stato qualcosa di davvero innovativo nel vostro progetto che non funzionò fin dall'inizio fino alla sua implementazione?

Zaccheo: Ci sono stati molti momenti di sperimentazione, ma nessuno che ci abbia portato a dover cambiare drasticamente il gioco. Abbiamo avuto molte idee, ma siamo stati molto fortunati a non dover buttare via molto lavoro. Abbiamo avuto molte idee, ma siamo stati molto fortunati a non dover buttare via molto lavoro.

Rocket Ed: E per quanto riguarda l'esperienza che accenna di controllo nel gioco?

Zaccheo: Noi vogliamo il meglio di tutto che si può avere. Vogliamo il meglio di tutto che si può avere. Vogliamo il meglio di tutto che si può avere.

I PARTECIPANTI

Richard Rouse III - Senior Audio Director - Darkworks

Loren Lemcke - Animator / Lighting Artist - Darkworks

Yves Hebert - Designer - Ubisoft

Alex Amancio - Art Director - Crimson Cow

Mike Wasserman - Lead CAD - ReWerk (in Italy)

Rocket Ed: Come si è evoluta la vostra tecnologia dall'inizio del progetto?

Zaccheo: Abbiamo iniziato con un motore che avevamo già, ma abbiamo dovuto riscriverlo quasi completamente per adattarlo alle nuove piattaforme. Abbiamo iniziato con un motore che avevamo già, ma abbiamo dovuto riscriverlo quasi completamente per adattarlo alle nuove piattaforme.

Rocket Ed: Quali sono le vostre aspettative per il futuro?

Zaccheo: Vogliamo fare un gioco che sia divertente da giocare, che abbia un buon ritmo e che sia bello da vedere. Vogliamo fare un gioco che sia divertente da giocare, che abbia un buon ritmo e che sia bello da vedere.

Rocket Ed: Qualche parola per i nostri lettori?

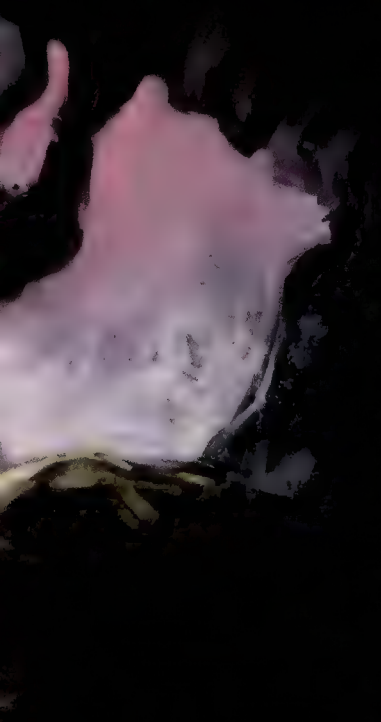
Zaccheo: Grazie per l'attenzione e speriamo di rivederci presto. Grazie per l'attenzione e speriamo di rivederci presto.

"UN PO' DI TEMPO FA AVEVO SENTITO DIRE DA UN MIO PROFESSORE: "L'ESSENZA DELLA CREATIVITÀ STA NELL'UNIRE DUE COSE CHE NON SONO MAI STATE INSIEME PRIMA"

Due immagini dal gioco, una diurna e una notturna, che mostrano la differenza tra le due ambientazioni e la diversa atmosfera che ne scaturisce. Due immagini dal gioco, una diurna e una notturna, che mostrano la differenza tra le due ambientazioni e la diversa atmosfera che ne scaturisce.

Il ritorno della leggenda

Link è tornato. E dopo la svolta fiabesca e naif di *The Wind Waker*, una sorprendente, 'bestiale' metamorfosi attende i fan del salvatore di Hyrule



Mi dispiace, sono molto sudato", confessa **Eiji Aonuma** mentre asciuga con un fazzoletto il controller del GameCube, reduce da una comica sequenza di sconfitte durante un boss fight a cavallo. A prescindere dalla sua giustificazione ("sono un videogiocatore davvero pessimo", confida), il producer di *Legend of Zelda: Twilight Princess* ha ben altre ragioni per essere nervoso. Il gioco che Nintendo ha finalmente mostrato in forma giocabile all'ultimo E3 non è semplicemente l'ultimo episodio della saga. È molto di più: è il gioco che i fan di Link stavano aspettando dal 1998, anno di commercializzazione di *Ocarina of Time*. Dopo le divagazioni, rispettivamente concettuali e stilistiche, di *Majora's Mask* e *The Wind Waker*, era ora di tornare alle radici della 'leggenda', riprendere un discorso a lungo taciuto, e soprattutto ricucire lo strappo con una certa frangia di pubblico causato dall'abbandono dello stile grafico mostrato nella famigerata demo tecnica dello Spaceworld 2000. L'uscita di *Twilight Princess*, prevista entro le prossime vacanze natalizie in tutti e tre i mercati principali, porta con sé questo pesantissimo quesito: sarà il degno seguito di *Ocarina of Time*? Chiunque, nei panni di Aonuma, farebbe altrettanta fatica a controllare la sudorazione.

Ma chi è esattamente Aonuma, l'uomo incaricato dallo stesso Miyamoto di prendere in custodia uno dei suoi franchise più importanti? Fino a che punto è corretto attribuirgli la paternità degli ultimi episodi della saga? Ma soprattutto, tornando al gioco vero e proprio, chi è questo adolescente trasandato che si aggira per lo schermo?

"All'inizio del gioco si scopre che Link..." Aonuma si interrompe, quindi si corregge e continua con enfasi: "Cioè, questa persona... in realtà è un cowboy". L'identità di Link e le modalità con cui le sue avventure vengono presentate hanno conosciuto diversi cambiamenti nel corso degli anni. Tanto in *The Wind Waker* quanto in *The Minish Cap*, un protagonista inizialmente in 'abiti civili' finiva per guadagnarsi sul campo il leggendario mantello verde. Ma non è mai successo che avesse un impiego a tempo pieno.

L'occupazione del Link di *Twilight Princess* riflette in parte la sua maggiore età, ma è anche un valido espediente per sottolineare la sua appartenenza alla comunità di allevatori del villaggio presso cui ha inizio l'avventura, provvisoriamente noto come Toaru ("Toaru, in giapponese, significa semplicemente 'anonimo', 'qualunque' o un termine analogo", spiega Aonuma). Ma c'è di più. Oltre ad offrire un indizio sull'atmosfera selvaggia di questo *Zelda* (in cui l'interazione con la fauna giocherà un ruolo importante), la nuova caratterizzazione di Link ne giustifica l'innata abilità a cavallo: prima ancora di abbandonare il villaggio, infatti, egli avrà già condotto nell'ovile mandrie di ovini, saltando alte staccionate in sella al suo destriero.

"Sin dai primi stadi dello sviluppo abbiamo deciso che il protagonista sarebbe subito stato in grado di esplorare ambientazioni sconfinate sul dorso del suo cavallo". Il ruolo centrale rivestito da quest'ultimo, insieme all'imponenza e al grado di libertà dell'ambiente di gioco, sono temi ribaditi più volte durante la conversazione. Aonuma traccia un parallelo con l'oceano di *The Wind Waker*, ed in effetti, le interminabili praterie esplorabili in *Twilight Princess* sembrano altrettanto vaste e desolate.

Titolo: **The Legend of Zelda: Twilight Princess**
Formato: **GameCube**
Produttore: **Nintendo**
Sviluppatore: **Interno**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **Natale 2005**

LOTTA A CAVALLO

Link affonda una mano nell'erba, estraendone un piccolo stelo. Lo porta alla bocca e inizia a soffiare. Le vibrazioni producono un suono melodioso e, dopo alcuni istanti, appare lui: avviene così, con un omaggio ai suoni dell'ocarina, l'entrata in scena del cavallo, anni dopo la sua ultima apparizione nella serie sotto il nome di Epona.

L'apice emotivo della demo provata all'E3 veniva raggiunto proprio nella sezione dedicata al combattimento a cavallo. Galoppando attraverso le praterie di Hyrule, Link è chiamato a confrontarsi con un goblin in armatura e una schiera di suoi tirapiedi, tutti cinghiale-muniti. Non esistono routine d'attacco, punti deboli o barriere: è un combattimento libero, chiassoso ed organico in un'area definita unicamente da dove conduce il nemico. Dopo un certo numero di affondi mandati a segno, ci si ritrova su un ponte stretto, impegnati in un mortale faccia a faccia.

Il nuovo Link è un cavallerizzo più abile della sua controparte per N64 e il suo cavallo è più agile di Epona. Prevedibilmente, premendo il tasto A si sferza il destriero col frustrino, ma le sue virate sono più rapide e può eseguire brusche frenate o veloci dietro-front impennandosi sulle zampe posteriori.

Il combattimento è stato adattato in maniera perfetta e risulta tanto semplice ed intuitivo come quello classico condotto con i piedi per terra. Il lock-on, gli attacchi con la spada (incluso quello rotante), l'arco e le frecce funzionano allo stesso modo, mentre le viscerali stoccate di *The Wind Waker* sono state ulteriormente amplificate. Questo gioco ha il potenziale di proporre i momenti di azione più esaltanti mai visti in uno *Zelda*.

Tuttavia è un altro il nome che Aonuma continua a citare con insistenza: "In un certo senso, siamo tornati allo stesso tema di *Ocarina of Time*. Forniremo al giocatore un mondo immenso, lasciando a lui la libertà di scegliere cosa fare o cosa tralasciare". Dopo quanto visto e toccato con mano a Los Angeles, è ormai chiaro che l'ultimo capitolo della saga ha quelle connotazioni epiche e 'adulte' che buona parte dei fan di *Zelda* invocavano sin dal momento in cui portarono a termine *Ocarina of Time*. Galoppando per le praterie di *Twilight Princess* al tramonto, è facile rintracciare nelle prime immagini di Ocarina la fonte da cui il nuovo capitolo di *Zelda* trae il suo stile, e la sua anima.

Ocarina of Time è stato il primo episodio su cui ha lavorato Aonuma, ma il suo legame con la serie è ben più antico. Questo quarantaduenne di Nagano, dallo sguardo attento e dalla voce gentile, si definisce un "fan sfegatato". Dieci anni or sono ha reso evidente a tutti questa sua ammirazione.

Aonuma entrò in Nintendo nel 1988 dopo aver conseguito una laurea in composition design. Venne inizialmente impiegato come artista e character designer, e il suo primo incarico fu quello di adattare gli sprite di *Mario Bros* per inserirli un'edizione speciale per Famicom Disk System sponsorizzata da un'industria alimentare. Fin dal principio Aonuma si trovò pertanto a reinterpretare il lavoro di Miyamoto, quasi fosse un segno del destino. Ma quando gli venne finalmente data carta bianca per dirigere una delle sue proposte di game design (un action-RPG per SNES intitolato *Marvelous*, mai distribuito al di fuori del Giappone) la sua fonte di ispirazione principale non tardò a palesarsi.

"*Marvelous* venne considerato simile a *The Legend of Zelda* in termini di gameplay, e infatti... ho voluto davvero instillarvi un po' dell'essenza di *Zelda*". Se Aonuma intendeva lanciare un messaggio, non si può dire che non sia stato recepito. A Miyamoto non sfuggì questo spassionato atto d'amore, e si rivolse a lui per chiedergli se fosse interessato a lavorare sulla serie *Zelda*. "E io risposi: certamente!". Aonuma ottenne così un ruolo chiave nel team di *Ocarina of Time* come responsabile del dungeon design.

Nonostante gli anni trascorsi da allora, il ricordo dell'interminabile processo di gestazione del gioco

Il colpo rotante con la spada ha la stessa esecuzione di sempre, ovvero si tiene premuto il tasto B per poi rilasciarlo. Il sistema di controllo ricorda quello dei precedenti *Zelda* in 3D

Aonuma è affascinato dall'idea che il nuovo look sia in qualche modo influenzato da 'Il Signore degli Anelli': "Quando ho visto uno dei nemici a cavallo nel film, ho pensato che forse stavano pensando a Ganon!"

sconvolge ancora Aonuma. "Il problema con *Ocarina of Time* è che per proporre al giocatore nuove esperienze abbiamo dovuto ingrandire l'ambiente di gioco. Per ingrandire l'ambiente di gioco serve più mano d'opera, serve più programmazione, servono molte più ore di duro lavoro. Alla fine impiegammo tre anni per completare *Ocarina of Time*, un singolo gioco". Il risultato fu immenso, così come immense furono le aspettative gene-

"Siamo tornati allo stesso tema di *OOT*. Forniremo al giocatore un mondo immenso, lasciando a lui la libertà di scegliere cosa fare o cosa tralasciare"

rate nei fan nei riguardi del successivo episodio. Il timore di non riuscire ad offrire al pubblico un titolo all'altezza del predecessore turba sin da allora Miyamoto, Aonuma e il resto del team.

La loro prima soluzione al problema fu coraggiosa e originale, ma vi giunsero attraverso un semplice procedimento logico. "Se non possiamo ampliare la mappa e l'ambiente di gioco, cos'altro potremmo fare? La nostra risposta fu: usiamo il tempo". E così nacque *Majora's Mask* e la sua peculiare struttura ciclica. Sotto l'ala protettrice di Miyamoto, questa volta nel ruolo di producer, l'incarico di director "dell'intero processo" venne affidato ad Aonuma. Quest'ultimo spiega che l'insolitamente ampio ventaglio di personaggi non giocanti e la narrazione più matura furono la diretta conseguenza dei tre giorni di tempo entro cui si dipana la storia: "Non avevamo discusso a sufficienza su come potessimo descrivere lo scorrere del tempo attraverso il gameplay, per cui alla fine decidemmo che per esplicitare questo fattore avremmo dovuto descrivere ogni personaggio, ogni essere umano come se avesse una propria esistenza. Ne venne fuori qualcosa di molto simile ad un dramma teatrale".

La necessità aguzza l'ingegno, e l'ingegno porta ad un maggiore grado di complessità. Ma il risultato, pur rimanendo un punto di riferimento per quanto riguarda la sperimentazione in campo videoludico, fu considerato troppo macchinoso per divenire un modello replicabile.

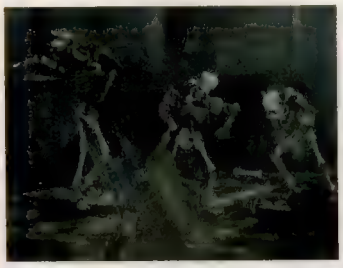
L'abbigliamento degli abitanti del villaggio è un azzeccato mix di tradizione giapponese e fantascienza post-atomica à la 'Mad Max'. Un elemento stilistico peculiare che lascia presagire altre diramazioni dagli stilemi della serie

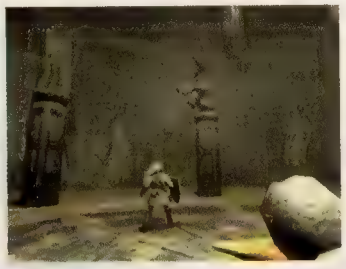
"Penso che sia comunque un grande titolo", dice oggi Aonuma, "tuttavia, alcuni giocatori lamentarono l'impossibilità di dedicare al gioco la quantità di tempo richiesta da una simile struttura... Potendo restare seduti di fronte al televisore per, chessò, una o due ore, il fatto di doversi recare in aree specifiche per salvare la partita non permetteva loro di godere il gioco liberamente". Bisognava ripartire daccapo. Con Aonuma ancora una volta director, sotto la supervisione dei producer Miyamoto e Takashi Tezuka, si pensò ad una soluzione che potesse soddisfare la fame dei giocatori senza richiedere tempi produttivi che avrebbero rischiato di lasciarli a stomaco vuoto per anni. "E allora pensammo: OK, dobbiamo fare un passo indietro verso il concept originario di *The Legend of Zelda*. Avremo ancora una volta uno scenario immenso, ma questa volta sarà un oceano".

The Wind Waker (non l'amato/odiato *Majora's Mask* né il vituperato *Adventure of Link*) è il più discusso episodio della serie *Zelda*: il controverso stile grafico, il finale affrettato, gli interminabili viaggi via mare. La sua ombra in cel-shading incombe sul prossimo episodio tanto quanto quella della famigerata demo dello Spaceworld (peraltro molto vicina all'approccio stilistico di *Twilight Princess*) incombeva al tempo sullo stesso *The Wind Waker*.

Per l'ennesima volta non si può fare a meno di chiedere: questa decisa inversione di marcia in ambito stilistico deve essere intesa come un tentativo di ricucire lo strappo provocato da *The Wind Waker* in seno ai fan? Aonuma si limita ad affermare che ogni episodio adotta uno stile consono al tipo di storia narrata. "Nel caso di *The Wind Waker*, come ben sapete, il protagonista era un bambino molto solare e gioioso. Inoltre, siccome l'ambientazione principale sarebbe stata l'oceano, volevamo realizzare una sorta di fiaba. Per questo pensammo che uno stile toon-shaded sarebbe stato ideale per rappresentare questo tipo di tematica. Nel caso di *Twilight Princess* non pensiamo affatto a quel genere di favole fantasy, ma ad un gioco più realistico, più grande e con un'atmosfera più seriosa".

Aonuma tradisce un po' di frustrazione quando il tono del gioco viene ridotto a termini come 'dark' o 'maturo' (tanto più che non sarebbe corretto ridurre nessun altro gioco della serie a definizioni così limitate e semplicistiche). "Renderlo cupo non è necessariamente una cosa intenzionale", ribadisce con fermezza. "Avendo mostrato scene di combattimento allo scorso E3, e siccome in quel filmato venivano mostrate alcune delle sequenze di gioco più cupe, è facile farsi una simile idea. Ma la realtà delle cose è che, come si può dedurre da quanto mostrato quest'anno del villaggio Toaru, introdurremo anche momenti molto più solari e gioiosi".



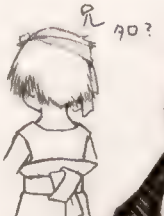


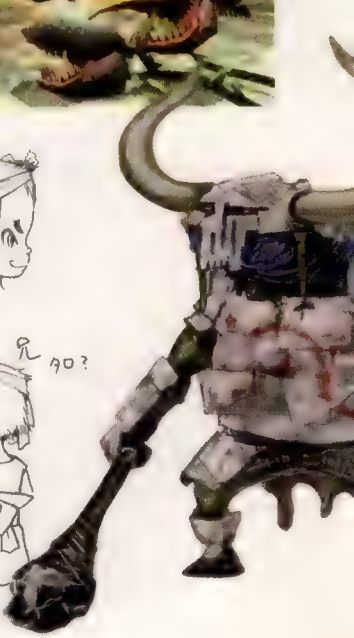
MUTISMO

Ancora una volta, tutti dialoghi del gioco verranno presentati in forma testuale. Secondo quanto sostiene Aonuma, non si tratta di un espediente volto a ridurre i costi, ma di una scelta precisa atta a rendere il mondo del gioco più credibile. "La ragione per cui costringiamo i giocatori a leggere i dialoghi nei giochi di Zelda è che vogliamo che sfruttino la propria fantasia per immaginarsi come queste parole vengano effettivamente pronunciate dai personaggi", spiega Aonuma. "Non vogliamo essere noi a imporre un timbro di voce ai giocatori. Penso che questa libertà concessa alla fantasia dell'utente sia uno degli aspetti importanti del franchise".

E per quanto riguarda Link e la sua incapacità di proferire una singola parola, anche sotto forma di testo, la risposta, naturalmente, va ricercata nel nome (traducibile in italiano come 'collegamento'): "Il motivo è che Link sei tu! Vedi le cose attraverso i suoi occhi, senti attraverso le sue orecchie, e parli con la sua voce. Non voglio che i giocatori avvertano la presenza di un muro che li separa da Link facendolo parlare con una voce estranea".

La quantità di tempo da dedicare agli animali sarà consistente (sopra). E non mancherà della vegetazione selvaggia in attesa di essere 'potata' (destra)





Il sistema di combattimento cambia nei panni del lupo. Tenendo premuto un pulsante, un cerchio si irradia dal protagonista verso l'esterno, includendo tutti i nemici che vengono a trovarsi al suo interno. Una volta rilasciato il pulsante, Link attacca in sequenza tutti gli obiettivi

Ma quando si arriva a parlare di un altro aspetto spinoso di *The Wind Waker*, le difese di Aonuma iniziano a vacillare, sostituite da un sincero senso di colpa. Cosa risponderebbe a chi sostiene che il gioco appare come un'opera incompleta, o comunque conclusa troppo frettolosamente? Aonuma scuote la testa e abbozza un sorriso sforzato. "Penso che la colpa sia mia. A dire il vero, inizialmente avevamo in mente qualcosa di più grande, ma per non sforare con i tempi siamo stati costretti a ridurne le dimensioni. Ma anche se ho usato il termine 'ridurre', abbiamo tentato comunque di realizzare qualcosa che intrattenesse per un lasso di tempo sufficiente. Quello era il nostro obiettivo, e pensavo di averlo raggiunto. Ma se la sensazione ricevuta dal pubblico è stata differente, allora la colpa è mia e della mia mancanza di impegno. Naturalmente non voglio assolutamente che questo accada con *Twilight Princess*".

Dunque in che modo eviterà che si verifichi nuovamente? Questa volta, la risposta all'insaziabile domanda dei giocatori nei riguardi del franchise sembra sia la varietà. "Ciò che vogliamo realmente enfatizzare è la vasta gamma di emozioni e di stili di gameplay in cui si imbatterà il giocatore nel corso degli eventi e delle missioni di *Twilight Princess*. Alla fine il vero filo conduttore sarà, ecco…", Aonuma scuote le spalle, "giocare. Divertirsi!"

Questa diversificazione del gameplay poteva essere saggiata presso le postazioni dimostrative di *Twilight Princess* allestite all'interno dello stand Nintendo all'E3. Anche se sarebbe più corretto dire 'dietro', piuttosto che all'interno. Attraversando una breccia ricavata tra i numerosi schermi che circondavano il padiglione, infatti, era possibile accedere al cosiddetto Zelda Dungeon, composto da due ambienti che ricreavano con montagne di cartapesta le atmosfere opprimenti del lato oscuro della nuova Hyrule.

La prima delle quattro 'sezioni' demo preparate per la fiera aveva corso nel villaggio Toaru, e forniva un assaggio delle numerose sub-quest previste nel prodotto finito. Inizialmente viene chiesto a Link di sospingere un gregge di montoni all'interno dell'ovile, quindi di assolvere compiti più 'umanitari', come salvare un gatto arrampicatosi sopra a un tetto (operazione che prevede l'aiuto di un falco addestrato, primo esempio di interazione tra Link e la fauna locale) o recuperare una culla trascinata via dalla corrente di un ruscello.

A livello estetico è proprio la splendida realizzazione dell'acqua a colpire maggiormente, trasmettendo una convincente sensazione di realismo tanto grafico quanto comportamentale. "Siccome l'acqua di *The Wind Waker* non era trasparente, non potevamo inserire molti eventi che coinvolgessero il mare. Ma ora l'acqua è sempre almeno parzialmente trasparente, per cui abbiamo in mente di sfruttare questa caratteristica per ampliare il gameplay", sottolinea Aonuma. E se a dirlo è il principale artefice del famigerato Water Temple di Ocarina, be', c'è da gioire e disperare in ugual misura.

Una seconda sezione proponeva uno scampolo di Forest Temple, quasi a tranquillizzare i giocatori delusi dalla scarsezza di dungeon presenti in *The Wind Waker*. In quello che si presenta come un tempio abbandonato, Link incrocia la propria lama con alcune vecchie conoscenze, come i lizafols di *The Wind Waker* o gli immancabili ragni giganti. Tuttavia non mancano le sorprese. La prima è il Gale Boomerang, un'arma in grado di generare un piccolo vortice d'aria, e che si rivela preziosa nella risoluzione di enigmi e nell'interazione con interruttori azionabili tramite la forza eolica. La seconda è rappresentata dalla presenza di alcune scimmiette in affiancamento a Link durante la quest. Grazie alla loro cooperazione è possibile superare ostacoli altrimenti invalicabili, per esempio agganciandole ad una fune tesa lungo un precipizio per sfruttarle come trapezi e saltare oltre. "Rispetto ai giochi precedenti", spiega Aonuma, "abbiamo deciso di porre più enfasi nell'incontro e nella comunicazione con gli animali. Link avrà a che fare con molti animali nel corso del gioco, e qualche volta gli daranno una mano. Ma naturalmente non sarà sempre così facile: dovrà imparare a sfruttarli".

L'esplorazione del dungeon si conclude con il faccia-a-faccia con un immenso boss 'vegetale'. Per sconfiggere l'enorme pianta carnivora che sbarra la strada a Link è necessario ricorrere nuovamente all'utilizzo del boomerang, sfruttando i suoi vortici per tirare a sé le bombe che si trovano al di là di uno specchio d'acqua, per poi lanciarle all'indirizzo dell'inospitale padrone di casa.

La battaglia a cavallo si svolge in una prateria lievemente ondulata, punteggiata solamente da muretti e staccionate. Non sono visibili barriere che limitino l'esplorazione: sembra davvero di esser circondati da una campagna che si estende a perdita d'occhio

Questa ragazza in dolce attesa chiede a Link di recuperare una culla trascinata via dalla corrente, utilizzando una canoa ormeggiata al molo. Come negli scorsi episodi della serie, i centri abitati si preannunciano come piccole miniere di missioni secondar

"Ciò che vogliamo realmente enfatizzare è la vasta gamma di emozioni e di stili di gameplay in cui si imbatterà il giocatore nel corso degli eventi"

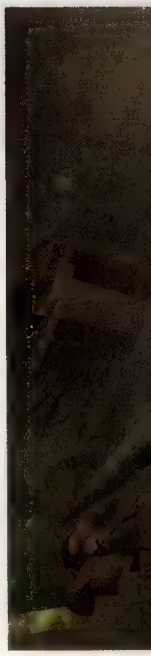
Dopo aver diretto due giochi, co-prodotto *Four Swords Adventures* e rivestito il ruolo di consigliere per gli sviluppatori esterni di *The Minish Cap*, Aonuma ha ormai preso saldamente in mano le redini del franchise, assumendo il ruolo di producer al posto di Miyamoto e dirigendo così un team che supera ormai i 40 elementi. Ma questo non era esattamente il suo sogno nel cassetto. Alla richiesta di chiarimenti su come sia avvenuto il passag-

OCCHI FERINI

L'innovazione che promette di influire maggiormente sulle meccaniche di gioco è senza dubbio la trasformazione di Link in lupo. Dalle informazioni finora trapelate (nessuna demo includeva fasi illuminanti in merito), si evince che il Regno di Hyrule è ammorbato da una forza oscura che si sta inesorabilmente diffondendo all'interno delle sue terre. Non si tratta di una realtà parallela come quella vista in *A Link to the Past*, ma di luoghi fisici localizzabili all'interno della mappa di gioco. Ogni qualvolta il protagonista si addentra in queste zone d'ombra, il suo corpo muta in quello di un lupo. A guidarlo in questo reame oscuro è la misteriosa figura di Midna, che dopo aver aiutato Link-lupo a fuggire da una prigione si unisce all'eroe in veste di Cicerone del Twilight Realm.

Curiosamente, le sezioni ambientate in questo limbo dai toni grigi, vedono il (parziale) ritorno del cel-shading, utilizzato per realizzare alcuni dettagli di Midna o dei mostri che vi albergano.

Aonuma ci tiene a puntualizzare che la grafica 'realistica' si basa su illustrazioni disegnate a mano. "È come uno di quei film di animazione che hanno un look serio e verosimile, piuttosto che comico". Ad ogni modo la caratterizzazione degli abitanti del villaggio è molto più scanzonata



gio di consegne, risponde che non era affatto sicuro di voler fare un altro episodio di *Zelda*.

"Avevo già lavorato a tre *Legend of Zelda*… pensavo di aver già fatto tutto quello che potessi fare. Così dissi a Miyamoto-san: 'Guarda, ho già realizzato questo e quest'altro, penso di avere ormai ben poco da aggiungere alla serie. Posso passare ad altro?' E Miyamoto-san mi rispose: 'Certo!'. Così presi la sua parola per buona, ma al momento di assegnarmi l'incarico successivo mi disse: 'Ti occuperai del nuovo capitolo di *Zelda*'. Al ché io risposi: 'Aspetta un attimo! Pensavo che tu mi avessi dato il via libera per lavorare su un progetto differente'. 'No, intendo dire che questa volta tu sarai il producer, non il director. Voglio che tu prenda le distanze dallo sviluppo del gioco vero e proprio, che tu veda le cose da una prospettiva diversa, così potrai supervisionare l'intero processo creativo da una posizione molto più elevata'". Miyamoto, a quanto pare, non ha ancora finito di addestrare il suo pupillo.

È lecito supporre che Aonuma sia frustrato, imprigionato all'interno della creazione di un altro autore, impossibilitato a sviluppare le proprie idee? Aonuma rigetta fermamente questa ipotesi: il suo coinvolgimento in *Zelda* ha radici troppo antiche e profonde perché egli possa maturare una qualche disaffezione. "Il vero problema è che non riuscivo ad avere nessuna nuova idea che non fosse in qualche modo legata a *Zelda*. Come ho detto prima, il primo gioco veramente mio condivideva comunque alcune tematiche con *Zelda*. Per cui sì, in fondo voglio davvero separarmi dalla serie, ma la realtà delle cose è che il mio legame con essa diventa sempre più forte, tanto da spingermi a pensare che forse questo è… il mio destino, per cui dovrei smettere di cercare di fuggirne!".

Ma non esiste un gioco al di fuori del franchise (anche non Nintendo) di cui sia particolarmente appassionato? La risposta è poco sorprendente, ma sinceramente umile, e altrettanto genuinamente appassionata. "Ultimamente sto giocando a *Resident Evil 4*. È un gioco… incredibile, davvero molto, molto bello. In certi momenti mi ritrovo ad ammettere: ebbene sì, l'hanno fatto loro. Perché non l'ho fatto io?". Ma subito dopo raccoglie un po' di orgoglio. "E in alcuni momenti mi vien da pensare che, be', forse questa sezione è stata realizzata con in mente *Zelda*. Ma in generale devo ammettere che hanno davvero scelto la direzione giusta nello sviluppo del gioco. Penso di poter imparare molto da *Resident Evil 4*".

Questo è Aonuma nella sua essenza. A differenza del suo mentore, non si mostra agli altri come un'estrosa forza creativa, ma come un umile artigiano impegnato a raffinare costantemente la sua arte, imparando tanto dai propri lavori quanto da quelli altrui. Non manca mai di ribadire che sono ancora le intuizioni e i gusti di Miyamoto a guidare l'evoluzione della serie: l'idea di fare di Link un cowboy è figlia del risaputo amore del designer per i film western. L'idea della comunicazione con gli animali ha origine, come successo con *Pikmin*, dal suo amore per la vita domestica. "Come sapete, Nintendo ha pubblicato un titolo piut-

Questa immagine fornisce un indizio piuttosto consistente circa la vera identità della 'Twilight Princess'...

tosto anomalo per Nintendo DS, *Nintendogs*", spiega Aonuma. "Lo stesso Miyamoto ha un cane a casa sua, e adora passare del tempo con lui. Probabilmente anche in questo caso Miyamoto ha influito nella creazione del gioco!".

Così come è risaputo che il ricordo delle porte scorrevoli della casa dei nonni diede a Miyamoto lo spunto per i labirinti di *Zelda*, esiste nei giochi di Aonuma qualcosa della sua vita privata? La sua risposta verte più sull'applicazione pratica che sull'ispirazione artistica, più sull'esperienza collettiva che su quella personale, forse avvicinandosi maggiormente alle radici su cui la serie ha costruito il suo appeal universale. "Penso che siano numerosi gli elementi del mio passato che incorporo nei miei lavori, ma direi che lo faccio in maniera inconscia... Naturalmente non condividiamo tutti gli stessi ricordi o le stesse esperienze, ma quando eravamo molto più giovani, quando eravamo bambini, abbiamo vissuto le stesse emozioni perché giocavamo e facevamo cose del tutto simili. E spesso cerco di incanalare l'esperienza di gioco in direzioni che possano stimolare quelle zone della memoria. Utilizzo questi 'trucchi' ogni volta che è possibile farlo. E, in fondo, penso che questo sia in buona parte ciò che fa di *Zelda* il gioco che tutti conoscono".

Aonuma non è stato fatto a immagine e somiglianza del suo creatore. Non si considera un prescelto, ma piuttosto un uomo qualunque, e non c'è aspetto del gioco in cui questo si rifletta più chiaramente di quello su cui dichiara di aver avuto una forte influenza creativa: la caratterizzazione di Link. Il Link di Miyamoto ha sempre iniziato il gioco come un bambino speciale, orfano, diverso dagli altri, per certi versi escluso da quel mondo che viene chiamato a salvare. Il Link di Aonuma, il ragazzino che inizia la sua avventura a casa con indosso i suoi vestiti, è l'esatto contrario.

"Penso di aver dato inizio a questa tradizione non appena iniziai a lavorare alla serie di *The Legend of Zelda*. Mi piace molto l'idea che un ragazzo qualunque finisca per diventare l'eroe. Così, all'inizio di ogni gioco c'è un ragazzo comune, come ne puoi trovare ovunque. Naturalmente lo attende un destino ben preciso, ma ancora non lo sa, per cui deve capire che non può fare a meno di fronteggiare ciò che il destino ha in serbo per lui, e che deve superare ciò che lo aspetta per diventare il vero eroe nel gioco. Questo è il tipo di storia che voglio raccontare in tutti gli episodi della serie di *Zelda*... Per cui, anche in questo caso, dal mio punto di vista non è molto importante chi sia Link all'inizio. Quel che conta è che sia un ragazzo anonimo, ma che si ritrovi a dover affrontare un grande destino, così da potersi... trasformare nell'eroe".

Uno dei compiti da assolvere nel villaggio Toaru è spingere nell'ovile venti montoni. In questo caso la pressione del pulsante A permette di urlare al bestiame, dirottandone il corso. Se si esagera con i rimproveri i montoni possono innervosirsi e reagire in maniera molto poco amichevole

"Mi piace molto l'idea che un ragazzo qualunque finisca per diventare l'eroe. Naturalmente lo attende un destino ben preciso, ma ancora non lo sa"

Ascoltando queste parole si ha davvero l'impressione che Aonuma stia in realtà parlando di se stesso, che si stia identificando in un ragazzo qualsiasi chiamato a fare qualcosa di straordinario dando il massimo delle proprie capacità. E se è così, se come tutti i Link della serie anche questo rappresenta un legame tanto con il suo creatore quanto con il videogiocatore, allora grazie a questo apparentemente piccolo, semplice cambiamento, forse Aonuma ha davvero reso la serie un po' più sua.

I bambini del villaggio sono convinti che Link sappia usare la spada e gli chiedono di dimostrare la sua abilità infierendo su uno spaventapasseri. Uno stratagemma ingegnoso per occultare il solito tutorial. La pacifica atmosfera del villaggio è protetta dalle guardie armate di ronda per le strade. Il mondo al di là delle colline, a quanto pare, è pieno di insidie

NOME: HIROYUKI MARUYAMA
.rev
.REVOLUTION
NOME: HIROSHI KIMURA
SOCIETÀ: MILESTONE
POSIZIONE: PRESIDENTE
GIOCHI: CHAOS FIELD, RAJIRUGI
MILESTONE INC.
トライアングル・サービス
TRIANGLE SERVICE

Piccolo calibro

PERSINO I PIÙ CELEBRATI TEAM DI SVILUPPO DI SPARATUTTO DA SALA SONO INFINITAMENTE PIÙ PICCOLI DI UN CLASSICO STUDIO DI VIDEOGIOCHI. MA ALCUNE CASE, MINUSCOLE MA CON UN'ENORME FORZA DI VOLONTÀ, BATTONO OGNI RECORD, CON UN NUMERO DI DIPENDENTI INFERIORE ALLA DECINA DI UNITÀ

Un tempo al centro della scena videoludica, i coin-op giapponesi ne sono ormai una realtà periferica mentre il ristagnante mercato delle console domestiche preoccupa anche gli sviluppatori più grandi. Malgrado questo clima avverso, alcune softco nipponiche riescono comunque a sopravvivere con un numero ridotto di dipendenti, lavorando alacremente per realizzare quegli sparatutto da sala a cui devono la loro scelta di entrare in quest'industria.

Cosa spinge queste società a perseguire i propri obiettivi quando le schede da sala di 'fascia bassa' sono più costose di quanto dovrebbero, il mercato giapponese dei videogiochi è in crisi e l'industria mondiale spinge verso costi più elevati e una minore innovazione? **Videogiochi** visita tre sviluppatori minori, G.rev, Milestone e Triangle Service, per scoprirlo...

Probabilmente a causa della sua diversità dagli sparatutto più classici *Senko No Ronde* ha riscosso un discreto successo in sala giochi e G.rev si aspetta un'accoglienza simile su console

G.REV

Lo studio responsabile di *Border Down* e *Senko No Ronde* è stato fondato nel maggio del 2006 e annovera oggi otto dipendenti a tempo pieno: tre nuovi e cinque ex-dipendenti di Taito, in passato membri del team di *G.Darius* e *Ray Storm/Ray Force*. **Videogiochi** ha parlato con il presidente **Hiroyuki Maruyama**.

Perché ha lasciato Taito?

Taito aveva deciso di abbandonare il mercato dei coin-op, fatta esclusione per i cabinati molto grandi come quelli dei giochi di guida. Pur avendo capito il motivo alla base di quella decisione, eravamo entrati in Taito per creare giochi da sala e davamo per scontato che la società sarebbe tornata al mercato dei coin-op entro un paio d'anni. Dopo avere lavorato per oltre un anno su titoli PlayStation, abbiamo iniziato ad accorgerci che Taito non sarebbe mai tornata sulla scena dei giochi da sala. Le nostre idee e il nostro desiderio di creare giochi non combaciavano con la direzione intrapresa da Taito.

È stato molto rischioso creare una piccola software house in un mercato in contrazione?

A dire il vero non abbiamo percepito quel rischio, anche se dare vita allo studio è stato un processo di apprendimento davvero doloroso. Ci sono voluti tre anni per ultimare il nostro primo sparatutto, *Border Down*, nel 2003. Non è stato il nostro primo coin-op: avevamo già realizzato un puzzle game con soli 3 milioni di yen (circa 22.000 euro). Ma *Border Down* rappresentava il nostro primo passo nell'arena. Abbiamo messo da parte un po' di soldi lavorando sia per Sega che per Treasure [G.rev ha sviluppato il motore 3D di *Ikaruga*] e quando ne abbiamo avuti a sufficienza, abbiamo fatto *Border Down*. Il nostro approccio è stato questo. Quando abbiamo presentato il nostro gioco a Sega, ci hanno fornito il supporto tecnico e le schede a un prezzo basso perché potessimo iniziare subito a lavorare, ma abbiamo finanziato lo sviluppo coi nostri soldi. Ci sono voluti circa nove mesi per realizzarlo. Siamo famosi per imparare e sviluppare molto velocemente: il nostro ultimo gioco, *Senko No Ronde*, ha richiesto solo un anno di lavoro.

Ritiene che l'introduzione di schede di fascia bassa, come Type X e Atomiswave, possa avere effetti benefici sul mercato dei coin-op?

Le schede non possono ottenere da sole quel risultato. Con la diminuzione delle sale giochi in Giappone, il costo di ogni scheda prodotta aumenta, abbassando così il profitto potenziale. Il risultato è che i coin-op non vendono. Considerando questi fattori, avevamo deciso di lanciare il nostro ultimo titolo a un prezzo molto basso: amiamo i coin-op e vogliamo che sopravvivano, perciò volevamo vendere *Senko* a 110.000 yen (838 euro), come *Border Down*. Ma *Senko* è un titolo molto originale, considerato a rischio dai gestori delle sale, che sono di conseguenza riluttanti ad ordinarlo. Abbiamo quindi dovuto aumentare il prezzo a 150.000 yen (1.120 euro) per coprire i costi di produzione. Credo che se i giochi originali potessero essere venduti a 110.000 yen, avremmo un mercato coin-op dinamico e redditizio.

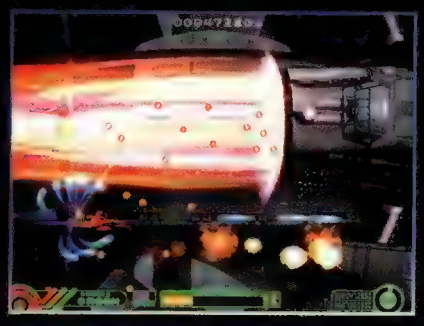
> "Il divertimento non dipende dalle dimensioni del team o dalla quantità di soldi investita. Credo che possiamo fornire un sacco di divertimento anche a basso costo"

La Type X è davvero troppo costosa (viene circa 300.000 yen) e ce ne sono troppe versioni. Essendo un PC modulare, le manca la standardizzazione di schede come la Naomi. Atomiswave, invece, è molto economica e le sue prestazioni non sono troppo distanti da quelle delle Naomi: avrebbe potuto rappresentare un'ottima opportunità per gli sviluppatori, ma in realtà ha fatto davvero fatica a rispettare le promesse e Sammy non è riuscita a proporre una strategia. La Naomi rappresenta ancora l'opzione migliore, sebbene Sega non la stia promuovendo. Ma dato che ha già una grande base installata in tutta la nazione, c'è ancora un sacco di spazio per le terze parti come noi.

Quant'è grande il problema dei finanziamenti?

Naturalmente è un bel problema, ma se si ha pazienza si può evitare che diventi un problema troppo grosso. Se si vuole fare tutto molto velocemente, bisogna trovare un modo per ottenere molti soldi nel più breve tempo possibile. Ciò significa assumersi rischi terribili, magari stringere accordi negativi che potrebbero minacciare la società in futuro. Io preferisco prenderla comoda e risparmiare denaro sufficiente per realizzare i miei giochi: anche se dovessi aspettare dieci anni, sarebbe ok per me, perché riuscirei comunque a produrre il mio gioco. Se si ragione sul lungo periodo, il problema economico scompare: immaginate un ciclo di tre anni in cui il primo anno viene usato per sviluppare il proprio gioco e gli altri due per risparmiare per il titolo successivo.

Avvicinandosi ai nemici, *Senko No Ronde* si trasforma in un picchiaduro 3D: un tocco di originalità che suggerisce nuove possibilità anche per gli shoot'em up tradizionali



Il titolo di *Border Down* si riferisce al suo Border System a tre vie offerente altrettanti layout dei livelli e coefficienti di sfida in base al 'border' prescelto. Perdere un'astronave comporta la discesa di un border, una caratteristica sfruttata dai giocatori più esperti per seguire la sequenza ideale di border sacrificando volutamente le proprie astronavi

Gli interventi alla GDC di quest'anno sono stati molto diversi: la visione di team più grandi per Xbox 360 da parte di J Allard e l'impegno a favorire team piccoli con idee originali di Satoru Iwata. Qual è la sua opinione in merito?
Entrambe le posizioni sono corrette. È normale che le società più grosse si concentrino su progetti più grossi, e la visione di Nintendo corrisponde al modo in cui ha visto i videogiochi per anni. Entrambe hanno il proprio pubblico, e se considerate le visioni di Nintendo e di Microsoft come il minimo e il massimo, allora noi dobbiamo trovare la nostra posizione proprio nel mezzo. Non si tratta di scegliere fra l'una o l'altra: esistono diverse sfumature.

Microsoft sta davvero cercando di farsi piacere in Giappone e ci è stato detto che avrebbe fatto del suo meglio per fornirci il miglior ambiente si sviluppo possibile. Ma ad essere onesti, dato che PlayStation2 sta già spingendoci ai nostri limiti, immaginare di andare ancora oltre è irrealistico. Non è tanto una questione tecnica quanto economica. La prossima generazione di console provocherà un'ulteriore contrazione nel numero di sviluppatori, e credo che Nintendo si stia concentrando su questo con la sua prossima macchina. La visione di Sony non è ancora chiara, ma Microsoft sta già pensando all'era post-PlayStation col suo nuovo Xbox.

Se questi tre produttori offriranno tre opzioni differenti, sarà più facile per noi scegliere. Se offrissero la stessa cosa, saremmo in un mare di guai, così come tutta l'industria!

Il divertimento di un videogioco non dipende dalle dimensioni del team di sviluppo o dalla quantità di soldi investita nel progetto. Credo davvero che possiamo fornire un sacco di divertimento anche con giochi a basso costo.

Ma non credo mai a ciò che i produttori dicono agli sviluppatori quando lanciano una nuova console. Come software house, aspetteremo e vedremo.

Molti dei più grandi publisher giapponesi sentono la necessità di 'occidentalizzare' i propri prodotti per poterli vendere anche al di fuori del Giappone. Vale anche per i piccoli sviluppatori come G.rev?
In passato non abbiamo mai considerato il nostro lavoro come 'per il Giappone' o 'per l'Occidente'. L'idea era semplicemente quella di realizzare qualcosa di divertente. Questa idea non è scomparsa del tutto, ma è stata rimpiazzata dal concetto di 'business'. Non credo che gli sviluppatori in Giappone siano portati a creare giochi per il mercato americano semplicemente perché è il più grande. Non funziona così. Nelle società più grosse la gente realizza i giochi che la società stessa ritiene necessari per sostenere la propria crescita, e poiché i mercati occidentali offrono le prospettive migliori, si spostano verso quei mercati.

Se in queste grandi società qualcuno sentisse il desiderio di realizzare ogni costo un proprio gioco... be', se ne andrebbe. Perché i videogiochi non vendono più come prima? Perché la gente s'è stufata. Il boom è finito. Ci sono ancora molti che si divertono a giocare, ma i videogiochi non sono l'unica forma di divertimento. Le software house che hanno avuto una crescita spettacolare durante il boom si ritrovano sovradimensionate nel mercato odierno.

Avete preso in considerazione la possibilità di sviluppare per DS o PSP?
Molti considerano il DS come la piattaforma delle idee, dei concept originali, ma l'utilizzo di caratteristiche specifiche come il touch screen in realtà limita la propria libertà creativa. Certo, se un gioco fa un utilizzo divertente e naturale di queste caratteristiche, ci vedo un grosso potenziale, ma se non usi il pennino e il doppio schermo, il tuo gioco non ha semplicemente senso sul DS. Se ti sforzi di usare queste caratteristiche ti rinchiudi in un ambiente molto limitato, quindi sono un po' preoccupato per il futuro della macchina. La PSP è semplicemente una PlayStation con uno schermo fantastico: non ci vedo nessun merito particolare. Naturalmente ci sono alcuni titoli interessanti, come *Metal Gear Acid*, ma per il resto? Perché dovrei sviluppare o giocare su PSP? Per le sue caratteristiche wireless? Se la rete wireless diventerà globale e facilmente accessibile, allora ci vedo il potenziale per sviluppi molto interessanti, ma adesso la PSP non è tanto una console quanto una mossa commerciale da parte di Sony: per sé e contro Nintendo. Come console da gioco, non ne vedo i meriti.

Cosa vede nel futuro della sua società?
Penso un sacco al futuro, probabilmente perché in G.rev abbiamo l'abitudine di pianificare i progetti in cicli più lunghi rispetto agli altri sviluppatori. Ma per il futuro mi aspetto solo che i nostri uffici siano più puliti: quella sarà l'unica differenza. Non mi aspetto cambiamenti radicali, tranne forse per il fatto che il numero dei miei dipendenti salirà a circa 20 persone. Continueremo a fare i giochi che vogliamo fare.

Non vedo grossi cambiamenti nel mercato dei coin-op, tranne che nelle dimensioni fisiche dei cabinati, che si ridurranno. Credo che i giochi verranno trasmessi in tempo reale via satellite su cabinati opportunamente equipaggiati e basati su PC. Nel frattempo il modello economico si evolverà di conseguenza e io cercherò di anticipare questi cambiamenti.

Il team di G.rev è talmente ridotto che il piccolo studio sembra più un appartamento che un classico ufficio

MILESTONE

Dopo il [illegible] Compile [illegible] Milestone [illegible] Hiroshi Kimura [illegible]

L'azione 'a tutto boss' di *Chaos Field* ha permesso a Milestone di concentrarsi sul (fin troppo complesso) sistema di armamenti multipli e sulla doppia modalità di gioco. Il Chaos Field del titolo è il diabolico piano gemello dell'Order Field, che offre ricompense maggiori a fronte di rischi altamente superiori

Cosa vi ha spinto a formare Milestone dopo l'esperienza in Compile?
Avevo 36 anni quando ho deciso di fondare questa casa. Mia moglie e i miei genitori mi spingevano ad accettare un posto sicuro in qualche società più grande, e io ero consapevole che quella sarebbe stata l'ultima volta in cui avrei potuto scegliere davvero cosa fare in futuro. Mi accorsi che ciò che mi aveva attratto maggiormente in Compile erano gli shoot'em up: molti di noi erano entrati in Compile per sviluppare sparatutto, ma la società era interessata solo a *Puyo Puyo*, quindi non avevamo avuto la possibilità di dare vita ai nostri sogni. Quando l'avventura in Compile è finita, abbiamo avuto l'idea, forse folle, di realizzare un gioco per conto nostro e di cercare di venderlo a un publisher.

Cosa consiglierebbe a qualcuno con la medesima aspirazione?
Be', realizzare giochi non è affatto semplice, specie per una casa piccola. Non si può partire e sviluppare un gioco con la speranza di rivoluzionare l'industria. L'esperienza è tutto. Ogni membro della mia società deve gestire molti incarichi, e credo che la stessa cosa avvenga in molte società simili alla nostra. In Milestone abbiamo una politica di auto-motivazione: le gente viene da me e mi spiega cosa vuole fare e perché. Dobbiamo anche realizzare una marea di lavoro per altre società, quindi bisogna saper anticipare i problemi. Quando un programmatore mi dice che avrà finito il suo lavoro in cinque mesi, ne aggiungo di solito altri due per i possibili ritardi. Bisogna anche conoscere il mercato. Quando non c'era nessun'altra forma di divertimento al di là del Famicom (certo, potevi andare a giocare in giardino, ma il Famicom era di sicuro l'oggetto da avere a tutti i costi), la fame per i videogiochi era molto forte. Persone come Koichi Nakamura [il presidente di Chunsoft] potevano realizzare il proprio gioco con risorse molto limitate, praticamente da sole. Adesso è quasi impossibile, perché stiamo perdendo soldi a favore di altre forme di divertimento. Non è che non si possa realizzare un gioco senza fondi, ma sarebbe un processo molto impegnativo. Si dovrebbero risparmiare un sacco di soldi per finanziare il proprio progetto e alla fine non si mangerebbe molto! Ma è un processo in cui si può contare sul supporto della gente.

Quali sfide comporta la gestione di un piccolo team di sviluppo?
I nostri ostacoli quotidiani non sono diversi da quelli di uno studio più grande. Ma, ovviamente, sotto il profilo economico le condizioni non sono le stesse. Quando un tuo progetto richiede più tempo di quanto preventivato (il che non è inusuale) be', quando si è in una società piccola bisogna muoversi molto velocemente. Poiché si è pagati al raggiungimento delle deadline, bisogna colmare velocemente ogni buco finanziario in caso di ritardi, e questo può essere molto impegnativo. Ma la ricompensa è che abbiamo il controllo sul nostro lavoro e sulla direzione dello sviluppo: non esiste alcun dirigente anziano che prenda decisioni su cose che non capisce o che non gli interessano. Grazie alle nostre dimensioni possiamo realizzare giochi che vadano contro le mode, che non si basino solo sul numero di poligoni e di effetti speciali. Se avessimo un team molto più grande, dovremmo integrare le opinioni di tutti nel gioco e come risultato perderemmo di vista l'idea di base. Sotto molti aspetti i team più grandi sono un ostacolo per la visione del gioco.

Quindi non intende assumere altri dipendenti in futuro?
Come amministratore delegato devo occuparmi sia dei miei dipendenti che della società. E per quanto riguarda il mio ruolo, il numero attuale di dipendenti è il massimo raggiungibile, secondo me. Non potrei occuparmene con la medesima attenzione se avessimo uno staff più grande. Immagino che se dovessimo crescere potremmo avere una struttura a piramide, coi neo-assunti sotto il

Con le sue classiche ondate di nemici da blastare con una torma di proiettili, la struttura di *Rajirugi* segue i canoni dello sparatutto verticale molto più di quanto facesse *Chaos Field*

controllo di ogni dipendente attuale di Milestone. Ma siamo ancora distanti da quel momento: siamo in questo mercato da soli due anni. Penso dovremo mantenere le nostre dimensioni attuali ancora per un po' di tempo e sfruttarle al meglio.

Quanto trova limitanti le vostre condizioni economiche?
Siamo riusciti a vivere del nostro lavoro alla fine del primo anno di vita di Milestone. Con *Chaos Field* il nostro publisher ci finanziava al raggiungimento di ogni deadline, quindi sapevamo che avremmo ottenuto dei soldi in alcune date prefissate. Ma non mi sono mai sentito troppo al sicuro dipendendo da un solo progetto, soprattutto quando si tratta di un titolo originale, quindi ho cercato di sviluppare un business parallelo, realizzando lavori per altre società. Uno dei nostri punti di forza è il costo ridotto per portare a termine compiti impegnativi, un costo minore di quello che società più grosse dovrebbero affrontare sviluppando internamente. Gestendo entrambe le cose, siamo riusciti a sopravvivere e ad espanderci. Realizzare solo titoli originali è troppo difficile e rischioso: se avessimo basato il futuro del nostro studio sullo sviluppo di un solo progetto originale, credo che avremmo chiuso nel giro del primo anno.

Cosa la attrae ancora del settore dei coin-op?
Innanzitutto la semplicità. Non bisogna vendere un prodotto che costa 6.800 yen (51 euro): sono solo 100 yen (0,75 euro) e l'unica sfida riguarda solo la moneta che il giocatore può scegliere di infilare nel tuo cabinato. O meno. C'è anche questa sorta di feedback spontaneo e la sensazione che si stia facendo una sorta di esperimento: quando si mette il proprio gioco in una sala per testarlo, si scopre immediatamente cos'abbia di sbagliato e si può modificarlo di conseguenza in tempo reale. Quest'esperienza è molto gratificante. O almeno, lo è per noi.

Crede che l'introduzione di schede di fascia bassa, come Type X e Atomiswave, possa avere un effetto positivo nel mercato dei coin-op?
Be', non credo abbiano un prezzo così competitivo, a dire il vero. Forse l'Atomiswave, ma la Type X no di certo. Ci vogliono circa 190.000 yen (1.425 euro) per la scheda e un gioco costa almeno 120.000 yen (900 euro). Il vantaggio principale di Type X è l'utilizzo di Windows come interfaccia: gli sviluppatori sono abituati ad usare il PC, quindi questo gli permette di tenere bassi i costi di sviluppo. Ma non sono sicuro che abbassare semplicemente il costo delle schede assicuri la rinascita delle sale giochi. Bisogna pensare ai gestori che comprano questi sistemi.

Poiché il videogioco ha ultimamente ricevuto così poca attenzione nel mercato dei coin-op, un improvviso ritorno di fiamma attraverso queste schede è importante e mi piacerebbe che gli operatori fossero in grado di scegliere fra un'ampia gamma di titoli. Ma bisogna essere realisti: non torneremo mai a quell'epoca d'oro in cui ogni macchina in sala giochi era un videogioco, prima che arrivassero i picchiaduro 3D. Però mi piacerebbe vedere ancora della varietà in sala giochi, con i videogiochi di fianco ad altre macchine come i Purikura [cabine con cui stampare le proprie foto], picchiaduro 3D o giochi in rete. Il problema con i coin-op odierni è la loro mancanza di identità: i gestori non sentono la necessità di averli nelle proprie sale. I videogiochi hanno bisogno di essere desiderati, così che i gestori debbano scegliere

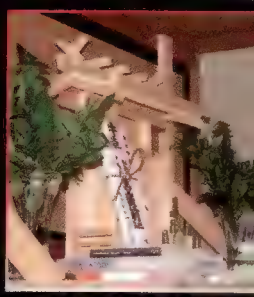
> "Abbiamo il controllo sul nostro lavoro e sulla direzione dello sviluppo: non esiste alcun dirigente anziano che prenda decisioni su cose che non capisce o che non gli interessano"

fra giochi come *Ibara* [di Cave] o il nostro *Rajirugi*. Quello rappresenterebbe un revival per i giochi da sala.

Gli interventi alla GDC di quest'anno sono stati molto diversi: la visione di team più grandi per Xbox 360 da parte di J Allard e l'impegno a favorire team piccoli con idee originali di Satoru Iwata. Qual è la sua opinione in merito?
Sono entrambe opinioni sensate ed entrambe riscuoterebbero consensi fra i membri del mio staff, ma piattaforme come PlayStation3 saranno fuori dalla nostra portata per un po' di tempo. Rimarremo su PlayStation2, GameCube e telefoni cellulari ancora per un po', anche quando arriverà la prossima generazione di console. Ma se qualcuno del mio staff mi dicesse domani che è davvero determinato a sviluppare su PlayStation3, chiederemmo aiuto all'esterno. In Giappone, società come la nostra sono abituate a interagire fra loro, quindi Milestone provvederebbe alle risorse finanziarie mentre altre società fornirebbero la forza lavoro.

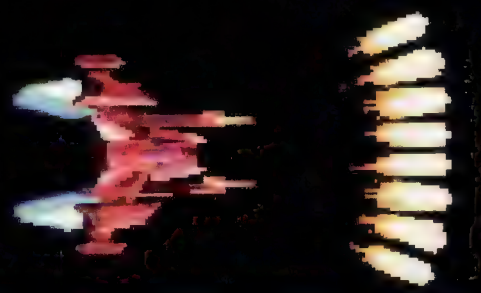
Avete preso in considerazione la possibilità di sviluppare per DS o PSP?
Anche in questo caso non ho preferenze. È come la differenza fra Xbox 360 e Revolution: si sviluppa su l'uno o sull'altro a seconda della propria idea in quel momento. Ma noi sviluppiamo principalmente sparatutto verticali, e né il DS, né la PSP sono particolarmente adatti per quel tipo di gioco. Dovremmo porci obiettivi nuovi per sviluppare su questi portatili.

Cosa vede nel futuro di Milestone?
Sia che si lavori in uno studio piccolo che in uno grande, ci si deve sempre preoccupare di quante copie venderanno i propri giochi. Non vedo comunque nessuna ragione per cui una società come la nostra debba competere con publisher più grandi in mercati generici come quello dei giochi di guida o degli RPG. Vorrei essere in grado di continuare a sviluppare titoli originali per mercati in cui le società più grosse non hanno interesse, in cui non considerino sufficientemente alte le potenzialità di profitto. Potete chiamarli mercati di nicchia se preferite, ma tutto dipende dalla propria prospettiva: la nozione stessa di 'mercato' è davvero relativa. Sono certo che per società molto grosse gli RPG rappresentino il mercato principale in Giappone, ma ovviamente lo stesso non vale per noi. Il nostro mercato principale si trova in mezzo a quelli più grandi.



Il piccolo santuario nell'ufficio di Milestone emana una calma in netto contrasto con la furia che imperversa sui monitor

La versione per cellulare di *Rajirugi* offre indicatori circa la potenza del segnale e il livello della batteria, e permette di mandare SMS senza uscire dal gioco



TRIANGLE SERVICE

Triangle Service è lo studio più piccolo di quelli descritti in queste pagine. Lo sviluppo di *XII Stag* e *Trizeal* è stato portato avanti da tre soli dipendenti e ora la società ha un solo impiegato, il suo fondatore **Toshiaki Fujino**.

Dove ha lavorato prima di fondare Triangle Service?
Ero un programmatore e ho iniziato in Konami. Ho mollato perché il mio lavoro là non era quello che avrei voluto fare: il mio sogno, quando *Gradius* arrivò in sala giochi, era quello di lavorare nell'industria videoludica. Facevo parte di KCEJ East e lavoravo ad una serie di giochi basati su personaggi della Shueisha [casa editrice della storica rivista di manga Shonen Jump]. Ho provato diverse società prima di decidermi a mettermi in proprio, circa due anni e mezzo fa.

Perché ha deciso di fondare una sua società?
Lavoravo in una società che stava realizzando uno sparatutto da sala, e durante il corso dello sviluppo la società fece bancarotta. A quell'epoca mi sembrava sensato fondare un'altra casa per poter finire il gioco e venderlo. Non posso scendere più in dettaglio per questioni di copyright. Confluimmo in tre nel nuovo team: io, il designer del progetto originale e un creatore degli effetti sonori. Io ero incaricato della programmazione.

È possibile creare un gioco con un team di tre persone al giorno d'oggi?
Non è impossibile. Lo sviluppo di giochi non dipende solo dalle dimensioni del proprio team. Certo, dipende molto dal genere di giochi che si vuol sviluppare, ma nel nostro caso è assolutamente possibile. Bisogna solo che tutti svolgano i propri compiti adeguatamente e che siano fortemente motivati.

Qual è stato l'ostacolo più insidioso da superare, lavorando come team indipendente?
Il problema più grosso è stato, senza alcun dubbio, quello dei soldi. Voglio dire, ce ne vogliono un po' per formare una nuova società e le banche sono riluttanti a investire in un progetto simile, soprattutto quando le persone coinvolte sono così poche. Gestire il rischio è molto difficile, soprattutto se si sceglie di focalizzarsi su un solo progetto. Ho considerato la possibilità di prendere lavori da grandi società al fine di creare una sorta di rete di sicurezza, garantendo entrate addizionali parallelamente allo sviluppo del mio progetto originale. Ma eravamo così pochi che non ho avuto tempo di sviluppare quell'aspetto della società. Quindi mi sono dovuto far prestare soldi dai miei amici, gente con cui avevo lavorato in passato.

Il lato positivo è dato dal controllo che si ha su tutto il proprio lavoro, la comprensione totale di ogni aspetto del progetto. Nelle società più grosse, fai parte di una struttura grande e lavori solo su un compito specifico: in Konami, ad esempio, ero un semplice impiegato e non potevo dare il mio input al progetto. Qualsiasi idea tu possa avere per un gioco non viene presa in considerazione a meno che tu non rivesta una posizione chiave nel team.

> "Non avrebbe senso competere con le grosse società. Ma da quando hanno abbandonato il mercato dei coin-op, questo settore è diventato la casa degli sviluppatori più piccoli"

Come mai ha deciso di sviluppare per il mercato dei coin-op e non per quello delle console?
A causa del gioco su cui stavo lavorando nella mia ex-società. Il mio obiettivo era di finirlo e proporlo a un publisher, ma nel frattempo un'altra società ha acquisito i diritti del gioco e l'ha pubblicato. Quindi ho dovuto trasformare il progetto in qualcosa di originale. E il risultato è stato *XII Stag*, che Taito ha deciso di pubblicare prima in sala giochi e poi su PlayStation2.

Sul fronte console ci sono grossi nomi che detengono grosse fette del mercato. Non avrebbe senso competere con loro. Nessuno noterebbe i nostri giochi. Ma da quando queste società hanno abbandonato il mercato dei coin-op, questo settore è diventato la casa degli sviluppatori più piccoli. Non rimpiango davvero di aver assunto il rischio di fondare una mia società. Non è stato sempre facile: a dire il vero, anche adesso è un vero inferno, ma mi ha dato enormi soddisfazioni.

XII Stag era uno sparatutto 2D interamente basato su sprite: *Trizeal* (in foto) segna invece il ritorno a un più convenzionale 2.5D

Intende lavorare anche su console in futuro?
Ovviamente mi piacerebbe, ma ad essere realisti, una società come la nostra non può farlo senza allearsi con qualche società più grande. Al momento il mio obiettivo principale è sviluppare coin-op e produrre un gioco che possa essere ricordato. Poi porterei quel gioco sul mercato casalingo, magari persino su una console della prossima generazione. È già abbastanza difficile lavorare su PlayStation2, perché case come Sony non sempre si fidano delle società piccole come la mia, soprattutto quando si tratta di fornire i kit di sviluppo. Mi tocca lavorare con società che hanno già siglato accordi di sviluppo con Sony, per esempio.

Gli interventi alla GDC di quest'anno sono stati molto diversi: la visione di team più grandi per Xbox 360 da parte di J Allard e l'impegno a favorire team piccoli con idee originali di Satoru Iwata. Qual è la sua opinione in merito?
Il nuovo Xbox ha un approccio molto 'americano'. È cioè basato sull'idea che hanno gli americani dell'entertainment, con budget enormi e team mastodontici come quelli di Hollywood. Nintendo è una società concentrata sui videogiochi: credo che

Trizeal è passato alla storia più per la richiesta d'aiuto di Fujino (vedi box 'Mayday, mayday') che per il gioco stesso, e il fondatore di Triangle Service s'è assunto ogni responsabilità per la sua fredda accoglienza. Alcuni scontri con nemici di fine livello rimangono comunque piacevoli

MAYDAY, MAYDAY

L'SOS di Fujino (diffuso in giapponese ed inglese) circa le non esaltanti vendite di *Trizeal* e la sua conversione per Dreamcast ha attirato l'interesse degli appassionati del genere. Fujino ha continuato nella propria opera di propaganda via web diffondendo il filmato di una versione preliminare di *Project Lambda*, uno sparatutto 3D il cui sviluppo è momentaneamente sospeso. La richiesta d'aiuto e le puntate successive possono essere lette all'indirizzo www.triangleservice.co.jp/html/trizeal/sos/en.html

stia mirando ai team di sviluppo piccoli e medi, gli stessi team che troveranno molto difficile lavorare su PlayStation3 o Xbox 360. Forse dovrò optare per Nintendo. Non lo so ancora. Nintendo ha cambiato la propria politica di recente, permettendo alle case più piccole di lanciare i loro giochi su GameCube, come accaduto con *Chaos Field* di Milestone, che è proprio quel genere di gioco che non sarebbe stato approvato in passato. Credo davvero che con questa mossa Nintendo non voglia riempire una line-up vuota, ma tornare a concentrarsi sull'esperienza ludica anziché su uno stile di sviluppo hollywoodiano.

Avete preso in considerazione la possibilità di sviluppare per DS o PSP?
Non ho alcun interesse in PSP. È esattamente la stessa cosa che era all'epoca PlayStation2: una macchina pensata non tanto per i videogiochi ma per altre forme di intrattenimento, come musica e film. Il DS, invece, è una vera console. Propone una nuova interfaccia e una sfida a sfruttarla con nuovi generi di giochi. È una sfida esaltante, ma al momento non ho progetti per il DS.

Crede che l'introduzione di schede di fascia bassa, come Type X e Atomiswave, possa avere un effetto positivo nel mercato dei coin-op?
Se i produttori di giochi lavoreranno abbastanza duramente, credo che assisteremo ad una sorta di rinascita nelle sale giochi, soprattutto per quanto riguarda i videogiochi. Ma al momento i videogiochi stanno scomparendo dalle sale perché i gestori non vogliono comprarne di nuovi. Oggi abbiamo meno di un terzo delle sale giochi che avevamo 15 anni fa, quindi le case più grosse hanno fermato la produzione di coin-op. Questo ha però offerto più di una possibilità a case piccole come la mia.

Io preferisco sviluppare su Naomi piuttosto che su queste nuove schede, perché offre un miglior ambiente di sviluppo. Inoltre ci sono così tanti cabinati Naomi già sul mercato che vendere nuovi giochi è facile: basta solo vendere il disco GD-ROM. Per i gestori è molto semplice ed economico. Non credo svilupperei su Type X perché è troppo cara sia per me che per i gestori. L'Atomiswave è molto più economica, anche rispetto alla Naomi, ma le sue specifiche sono troppo basse. È praticamente un Dreamcast, in fondo. Perciò non credo vorrei lavorarci.

Molti dei più grandi publisher giapponesi sentono la necessità di 'occidentalizzare' i propri prodotti per poterli vendere anche al di fuori del Giappone. Cosa ne pensa?
Dal punto di vista di un grande sviluppatore è una scelta ovvia: hanno una maggiore necessità di vendere i propri giochi rispetto alla mia. Ma da giapponese, la cosa mi intristisce. Temo che questo possa indebolire lo stile giapponese e non vedo la ragione di sviluppare giochi come si farebbe su Xbox. Credo che il Giappone abbia un proprio stile e una propria visione da sviluppare.

Cosa vede nel futuro di Triangle Service?
Al momento sono concentrato sulla conversione del mio secondo coin-op, *Trizeal*: lo pubblicherò io stesso su Dreamcast perché nessun publisher sembra interessato. Gli altri due membri dello studio erano sotto contratto solo per la versione da sala, quindi ho realizzato quella per Dreamcast da solo, gestendo tutti gli aspetti della realizzazione di un titolo per console, dal gameplay alla confezione, al manuale del gioco. Ma in futuro il mio obiettivo è sempre quello di realizzare il miglior sparatutto di sempre in sala giochi.

Gli uffici di Triangle Service a Shinjuku sono decisamente più modesti di quelli dei colossi che si trovano nelle vicinanze, come Square Enix, SCEI e Konami

CHI HA INVENTATO I VIDEOGIOCHI?

Ralph Baer ha una risposta molto semplice: è stato lui. In questo estratto dal suo nuovo libro, Baer dimostra la propria tesi

Ralph Baer racconta la sua storia nel libro 'Videogames: In the Beginning' ordinabile dal sito della casa editrice (www.rolentapress.com) o dal 'solito' Amazon

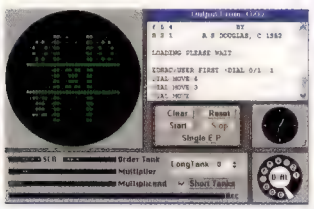
Dopo un E3 dominato dagli annunci di nuove, scintillanti console, è piuttosto difficile rendersi conto di quanto poco siano in realtà cambiate le cose. Anche in quest'epoca di Emotion Engine e Reality Synthesizer, il concetto alla base dei videogiochi non è mutato di una virgola. Il giocatore compra una scatola da collegare al proprio televisore. Il giocatore compra dei giochi da infilare in questa scatola. Il giocatore si siede e manda dei segnali alla scatola, e vede i risultati sullo schermo. Ralph Baer è l'uomo che ha inventato, e brevettato, questo concetto.

Ovviamente non sono mancate feroci discussioni e dispendiose cause legali per stabilire 'chi ha inventato i videogiochi', ma come spesso accade, la controversia nasce per via di una confusione nella domanda, non nella risposta. Una domanda all'apparenza più semplice potrebbe essere: 'qual è stato il primo videogioco?'. La risposta istintiva di molti sarà *Pong* o *Space Invaders*, mentre altri nomineranno *Space War* o andranno ancora più in dietro nel tempo fino al *Tennis for Two* di Higinbotham o alla versione del tris realizzata da A. S. Douglas nel 1952. Ma poi si arriverebbe a discutere su cosa sia in realtà un 'videogioco'. Dev'essere visto necessariamente su un televisore? Deve girare su un hardware appositamente assemblato per giocare?

Sebbene tutti i titoli qui nominati abbiano avuto un ruolo fondamentale nella storia dei videogiochi, per Ralph Baer i loro meriti sono nulli. Il concetto di videogioco, con un giocatore, un gioco, una scatola e un televisore, è suo. E solamente suo. Un concetto partorito nel 1966 sui gradini di cemento di una stazione dei bus di New York. Baer, uno dei primi ingegneri televisivi al mondo e impiegato come capo-ingegnere alla Sanders (una società all'epoca specializzata in contromisure radar aeree e in tecnologie anti-sottomarino), stava ammazzando il tempo durante un viaggio di lavoro mettendo a fuoco alcuni pensieri su come un normale televisore potesse essere utilizzato per videogiocare. Le sue annotazioni possono essere lette a p107 di questa rivista ed è stato proprio questo documento a dimostrarsi sufficientemente convincente da spingere Sanders a portare avanti il progetto. Un paio di mesi più tardi, Baer aveva un puntino che poteva muovere per lo schermo. A metà del 1967 era pronto il primo gioco, *Pumping Game*, in cui due giocatori dovevano martellare furiosamente sui tasti. Nonostante un budget limitato e un team ridotto, arrivarono ben presto giochi di inseguimento, light-gun e sportivi. Questa tecnologia si sarebbe poi trasformata nella prima console casalinga di sempre, il Magnavox Odyssey, accendendo in Baer il desiderio di essere riconosciuto come il vero padre fondatore dei videogiochi, come spiega lui stesso nelle pagine seguenti...

TRIS D'ANNATA

Era il 1952 quando un essere umano sfidò per la prima volta un computer tramite un videogioco. L'essere umano era A. S. ('Sandy') Douglas. Il computer, l'EDSAC 1 (Electronic Delay Storage Automatic Calculator) dell'università di Cambridge. L'EDSAC era il primo calcolatore elettronico automatico con programma memorizzato: viaggiava a 0,5 MHz e poteva processare circa 650 istruzioni al secondo. Douglas era all'epoca un dottorando, e per i suoi studi sull'interazione uomo/macchina realizzò una versione del tris che potesse essere giocata contro il computer. Il gioco potrà avere quasi mezzo secolo, ma provatelo e vi renderete conto che il fattore 'ancora una partita' è antico quanto il videogioco stesso. Il programma originale, scritto in linguaggio macchina, può essere reperito all'indirizzo www.adit.co.uk/html/edsac_source.html, mentre un emulatore di EDSAC è scaricabile da www.dcs.warwick.ac.uk/~edsac/



Al giorno d'oggi il numero di siti dedicati a un particolare argomento può essere preso come elemento per misurarne la popolarità. Secondo questo criterio, i videogiochi sono decisamente 'di moda'.

Inoltre, ci sono un sacco di persone genuinamente interessate a sperimentare il retrogaming e a giocare a quei titoli che ricordano con orgoglio dalla loro passata giovinezza: magari è un *Pac-Man* ad attirare maggiormente o forse è *Space Invaders* a riproporre momenti felici del passato. A molti di questi giocatori interessa anche capire come quegli antichi videogiochi siano venuti alla luce. Ci sono numerosi siti dedicati a quest'argomento. Sfortunatamente, l'accuratezza dei 'fatti' descritti in alcuni di questi siti lascia spesso molto a desiderare.

Non è probabilmente una sorpresa scoprire che parecchi di questi 'storici' non provano il benché minimo disagio nel dare per scontata ogni cosa senza prendersi la briga di fare ricerche sull'argomento, dato che, all'apparenza, ciò comporta un lavoro eccessivo. Nonostante ciò, i webmaster a cui viene fatto notare il nozionismo preconfezionato presente sulle loro pagine ignorano i suggerimenti per rimediare agli errori portati alla loro attenzione. Ovviamente non vogliono che qualcuno interferisca con le loro sacre convinzioni su ciò che è accaduto nell'era primordiale. Quindi, non solo sui siti dedicati ai videogiochi c'è un sacco di genuina spazzatura editoriale camuffata da verità assoluta, ma alcuni commenti sono anche diffamatori.

È quindi naturale che le aberrazioni di questi ludologi ignoranti irritino coloro che con duro lavoro, conoscenza ed esperienza hanno davvero contribuito al successo del videogioco. Abbiamo il diritto di arrabbiarci quando qualche ignorante che non ha mai alzato un dito per contribuire al settore fa affermazioni che denigrano chi invece l'ha fatto.

Qualsiasi cosa facciate, non chiedete a una di queste persone: "Chi ha davvero inventato i videogiochi?". Come qualsiasi altra cosa nella vita, non esiste una risposta semplice a questa domanda. Quindi portiamo indietro l'orologio, controlliamo i fatti reali e vediamo dove ci conducono.

Il luogo è la corte del tribunale di San Francisco presieduta dal giudice Charles E. Legge. La data è il 13 giugno 1982. **Nolan Bushnell**, fondatore ed ex-presidente di Atari, è alla sbarra come testimone chiamato dagli accusati, Activision. La questione è stabilire se alcune delle cartucce di Activision per la console Atari VCS infrangano i brevetti videoludici detenuti da Baer, Rusch e Harrison della Sanders Associates di Nashua, New Hampshire, e dati in licenza a Magnavox. Fra gli accusatori c'è Ted Anderson, un socio dello studio legale esterno di Magnavox, a Chicago. Questi sta reggendo la bandiera di Magnavox insieme a Jim Williams perché, secondo l'accordo di licenza stretto fra Sanders Associate e Magnavox, quest'ultima è responsabile dei procedimenti legali a difesa dei brevetti. Bushnell è stata chiamato per testimoniare a favore della difesa. È Marty Glick, l'avvocato esterno di Activision, a parlare per la maggior parte del tempo.

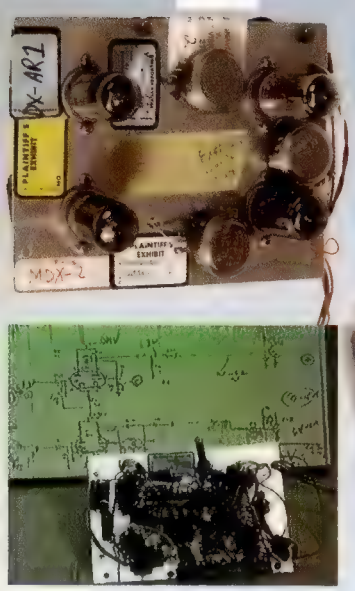
Sono passati quasi dieci anni da quando Nolan Bushnell aveva assistito a una dimostrazione della prima console casalinga di Magnavox, l'Odyssey. Ad essere precisi, era il 24 maggio del 1972 quando andò all'hotel Airport Marina di Burlingame per vedere il sistema Odyssey. Lì aveva firmato il libro degli ospiti insieme ad altri due uomini della Nutting Associates, la società per cui lavorava Bushnell all'epoca e che stava producendo il coin-op *Computer Space*.

Bushnell aveva provato personalmente il gioco *Ping-Pong* per Magnavox Odyssey: chiaramente non aveva bisogno di istruzioni. Per contro, il suo ben più elaborato *Computer Space* stava fallendo sul mercato perché era troppo complicato da giocare. Nel momento in cui Bushnell provò *Ping-Pong* su Odyssey, gli si sarà probabilmente accesa una lampadina sulla testa: 'Dev'essere semplice'. I giochi complicati potevano funzionare con i nerd, ma non con la gente normale. Almeno allora, all'inizio di tutto.

Ma questo non è ciò che Bushnell disse quando interrogato da Glick, che gli chiese: "Da quanto ha osservato o pensava di aver osservato, come si comparava il gioco per Odyssey rispetto a quello che stava facendo all'epoca?".

E la risposta di Bushnell fu: "Be', ritenevo fosse creato mediante circuiti analogici. Non c'era punteggio. Non credo ci fosse alcun effetto sonoro. E si basava su vari overlay che, come sapete, coprono certe parti dello schermo. Il movimento era, in effetti, scoordinato e difficile da controllare. Mi sembrava non fosse un'apparecchiatura da gioco soddisfacente".

È incredibile l'effetto che possono avere dieci anni sulla memoria di un uomo, no? Soprattutto quando ha una lama sulla testa e si trova in tribunale, alla sbarra, per sostenere un proprio socio in affari.



TV Game Unit #1 (sopra) è stato il primo prototipo di Baer. Data la poca familiarità del suo creatore con i transistor, funzionava a valvole (in alto) e permetteva di disegnare e muovere una linea su schermo, controllandone altezza e colore

Il generatore di allineamento Heathkit IG-62 è stato il primo apparecchio comprato da Baer per il suo progetto di gioco per TV. Concepito per testare i televisori, servì a snellire il lavoro iniziale

Cinque giorni dopo aver tracciato su carta le linee del proprio progetto, Baer disegnò gli schemi di un circuito che avrebbe permesso a due giocatori di inseguirsi a video sotto forma di puntini. Una simile dinamica di gioco è diventata fondamentale nei primi anni di questo medium

Alcuni dei commenti negativi di Bushnell a riguardo del design dell'Odyssey erano di fatto leciti. La tecnologia di quel gioco era identica a quella che Rusch, Harrison ed io avevamo sperimentato nel laboratorio della Sanders fra il 1966 e il 1968. Era un po' obsoleta anche per quell'epoca, e lo sapevo.

Il 10 gennaio del 1967 avevo messo Bill Harrison a lavorare per qualche ora su un design che prevedeva l'uso dei circuiti integrati Series 7400 TTL come generatori di sincronia. Già nel 1969 avevo incaricato un altro ingegnere di realizzare un design su carta usando circuiti integrati CMOS. Ho documenti che provano tutto questo. All'epoca, Harrison ed io concludemmo che questi circuiti integrati erano interessanti, ma ancora troppo costosi per un prodotto consumer. Consumavano anche una sacco di energia e, solo per quella ragione, non potevano essere utilizzati in un prodotto a batteria.

Ci concentrammo così su componenti separati, come transistor, resistenze e simili: lo stesso genere di parti che si trovavano nei televisori. Quando concludemmo un accordo per una licenza con la Magnavox, eravamo già nel 1971 inoltrato, un'eternità nell'ambito del progresso degli sviluppi elettronici al giorno d'oggi e un periodo di tempo abbastanza lungo persino negli anni '60. Dopo tutto i circuiti integrati erano in circolazione già dai primi anni '60.

Ma al di là di tutto, il gioco di ping-pong o tennis per Odyssey funzionava alla grande. Il movimento delle barrette che rappresentavano i 'paddle' o le 'racchette' era controllabile in maniera facile ed affidabile con le manopole di controllo verticale e orizzontale. Una manopola supplementare aggiungeva ulteriore sfida al gioco, permettendo all'utente di regolare la traiettoria della palla dopo che aveva lasciato la racchetta. A seconda della direzione intrapresa, la palla poteva anche viaggiare a velocità leggermente diverse. Questo per via della circuiteria analogica non-lineare presente nel sistema Odyssey e nel suo prototipo 'Brown Box': fu un caratteristica che contribuì al gameplay, dal momento che permetteva ai giocatori più esperti di avvantaggiarsene. Una manopola per regolare la velocità della palla dava modo di giocare a diversi livelli di difficoltà.

Dov'era quindi la validità alla base di quelle affermazioni sull'incontrollabilità e sulla classificazione dell'Odyssey come un'apparecchiatura da gioco insoddisfacente?

Risposta breve: non aveva senso! La realtà è che i clienti trovarono il gameplay dell'Odyssey talmente attraente che comprarono quasi 100.000 sistemi nella stagione autunnale e invernale (nel 1972). Sia la reazione della stampa che del pubblico fu molto positiva, nonostante alcuni errori di marketing compiuti da Magnavox. Nel frattempo Nutting Associates stava faticando a vendere circa 1.000 coin-op di *Computer Space*, che il pubblico aveva respinto perché sostanzialmente ingiocabile.

"I webmaster ignorano i suggerimenti per rimediare agli errori portati alla loro attenzione. Non solo c'è in giro un sacco di genuina spazzatura editoriale camuffata da verità assoluta, e alcuni commenti sono anche diffamatori"

Baer, ora in pensione, frequenta assiduamente il proprio laboratorio, aiutando spesso i musei in caso di mostre e rassegne dedicate alle sue prime invenzioni

Il primo prototipo funzionante creato da Baer e Bill Harrison era un titolo in cui due giocatori dovevano 'pompare' premendo freneticamente i tasti: l'overlay per il televisore aveva dei buchi in cui il giocatore poteva vedere i propri progressi mentre estingueva il fuoco (rosso) prima e pompava l'acqua (blu) poi

Fra il 1972 e il 1973 vennero prodotti e venduti 165.000 Odyssey. Spinto da una pubblicità aggressiva, il solo-ed-unico videogioco casalingo per la TV vendette altre 200.000 unità nel 1974 e nel 1975, il suo ultimo anno di produzione, per un totale di 350.000 unità. Non male. Con buona pace di tutti i discorsi di quanto poco interessante e incontrollabile fosse il sistema Odyssey e di che fallimento commerciale sia stato.

Un'occhiata al grafico che mostra i dati dettagliati delle vendite di Magnavox metterà a tacere tutti i discorsi senza senso secondo cui sarebbe stato *Pong* ad aver dato il via a quest'industria. Un altro grafico mostra che Atari non ha dominato il settore dei coin-op dopo i primi sei mesi del 1973: stando ai dati, molte società piccole e grandi prima copiarono *Pong* e poi proseguirono innovando diversi giochi da sala nel periodo dal 1973 al 1976 compreso.

I dati sul mercato dei coin-op che ho usato per costruire quel grafico nel 1976 venivano da Playmeter, la principale rivista dell'industria in quel periodo.

L'Odyssey di Magnavox (che per un pelo non uscì nei negozi col fantastico nome di Skill-O-Vision) era una versione depotenziata di quello creato da Baer in Sanders e costava all'epoca 100 dollari

Bushnell lasciò Nutting Associates durante il maggio del 1972 e diede vita ad Atari insieme al proprio socio Ted Dabney. Una delle prime cose che fece fu assumere Al Alcorn, un giovane ingegnere che aveva conosciuto in Ampex, dove Bushnell aveva lavorato come ingegnere prima di entrare in Nutting Associates.

Bushnell incaricò Alcorn di progettare e costruire un semplice gioco di ping-pong. Bushnell avrebbe preso quella decisione se non avesse assistito alla presentazione di Magnavox dove aveva provato di persona l'Odyssey? Quant'è probabile la cosa? Ad ogni modo, Alcorn fece un lavoro superbo. Il primo, sperimentale, *Pong* funzionò estremamente bene presso il bar di Al Capp nell'agosto del 1972. La gettoniera traboccò di monete (così narra la leggenda) dopo il primo giorno, e Bushnell capì che il suo ping-pong da sala sarebbe stato sicuramente vincente.

Alcorn costruì anche una versione portatile di *Pong* e Bushnell andò a Chicago per provare a convincere Bally a costruire il gioco. Non essendo riuscito a destare interesse, Bushnell fece una mossa imprenditoriale di puro istinto: decise di produrre *Pong* in Atari. Nel mese di novembre spostò la propria società su Winchester Boulevard a Santa Clara, dove aveva affittato dello spazio presso la pista di pattinaggio di Martin Avenue. *Pong* entrò presto in produzione. L'anno successivo, le vendite del coin-op di *Pong* raggiunsero le 2.000 unità, lanciando l'era dei videogiochi da sala e spingendo un numero sempre crescente di imitatori a produrre giochi simili a cominciare dall'estate del 1973.

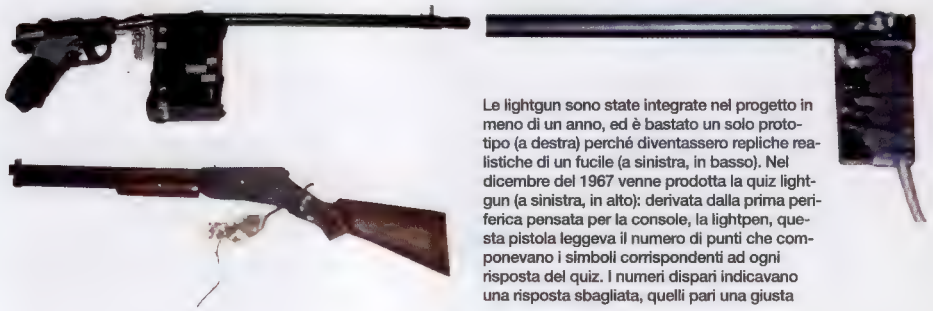
C'è probabilmente qualcosa di vero nell'affermazione secondo cui *Pong* aiutò le vendite del sistema casalingo Odyssey. Dopo tutto, coloro che frequentando la sala giochi erano diventati giocatori di *Pong*, avevano solo un modo per provare quell'esperienza a casa: uscire e comprare un Magnavox Odyssey. Come mostrano gli altri grafici, circa 350.000 persone fecero proprio quello alla fine.

Ora fate un ulteriore passo indietro e pensate a cosa poteva aver provato Bushnell quando sentì parlare per la prima volta dell'Odyssey. Nel 1970, mentre durante il giorno lavorava ancora in Ampex, certe notti le trascorreva nella stanza da letto di sua figlia per lavorare a quella che era chiaramente un'invenzione: una versione da sala di quello *Spacewar* che aveva giocato su un PDP-1 all'università, insieme ad altri studenti di scienza ed ingegneria di quel periodo. Presto abbandonò l'idea poco pratica di costruire il gioco intorno ad un minicomputer e decise di svilupparlo utilizzando circuiti integrati TTL, con i quali aveva acquisito una certa familiarità in Ampex. Di questo non ne sono certo, ma lavorando in Ampex, dove è nata la moderna tecnologia di videoregistrazione, Bushnell doveva essere circondato da tecnologia video rasterscan, inserita in qualche prodotto. Quindi sarebbe stato naturale per lui applicare quell'esperienza al design di un gioco da sala.

Bushnell capì che poteva convertire un televisore in un monitor bypassando la parte frontale col ricevitore. E sapeva che il design della circuiteria doveva cominciare con la generazione di accurati segnali di sincronizzazione orizzontale-su-verticale. Questi potevano venire da una catena temporale che poteva essere usata anche per la generazione del giocatore, della palla e dei loro movimenti.

Anche se non ci sono prove di alcun tipo che ci dicano quando collegò l'idea del coin-op con la sua esperienza con i televisori, per quanto lo riguarda è stato lui il primo inventore dei videogiochi basati su rasterscan.

Quasi… ma non proprio. Lavorando in Sanders Associates nel 1966, avevo elaborato autonomamente l'idea di videogiocare su un normale televisore casalingo. Non avevo mai sentito parlare di *Spacewar*, da nessuna parte. Essendo un ingegnere televisivo, inventare qualcosa che si collegasse a una TV e utilizzasse circuiti e componenti simili a quelli dei televisori dell'epoca, era naturale per me. Essendo una persona



Le lightgun sono state integrate nel progetto in meno di un anno, ed è bastato un solo prototipo (a destra) perché diventassero repliche realistiche di un fucile (a sinistra, in basso). Nel dicembre del 1967 venne prodotta la quiz lightgun (a sinistra, in alto): derivata dalla prima periferica pensata per la console, la lightpen, questa pistola leggeva il numero di punti che componevano i simboli corrispondenti ad ogni risposta del quiz. I numeri dispari indicavano una risposta sbagliata, quelli pari una giusta

La TVG Unit #2 (del maggio 1967) comprendeva un circuito addizionale per il rilevamento di sovrapposizioni, il che significa che un puntino poteva 'eliminare' un altro puntino che stava inseguendo una volta che lo aveva toccato: anche in questa fase primordiale, era il game design a spingere l'innovazione dell'hardware

attenta e ben organizzata, riportai meticolosamente ogni cosa che feci, incominciando con uno documento di quattro pagine che scrissi l'1 settembre del 1966, in cui enunciavo l'idea di videogiocare su un televisore e definivo diverse categorie di gioco specifiche. L'obiettivo di quest'esercizio era realizzare un apparecchio che si potesse collegare a un normale televisore per giocare a titoli interessanti. Dato che all'epoca c'erano oltre 40 milioni di TV solo negli USA, questa idea sembrava una vera opportunità commerciale.

In quel periodo ero il manager e il capo ingegnere della divisione di progettazione equipaggiamento alla Sanders Associates, una grossa società del New Hampshire dedita allo sviluppo di elettronica per la difesa. Il lavoro sui videogiochi cominciò come progetto secondario e ben presto produsse risultati utili.

Verso la fine del 1967 stavamo giocando a simulazioni di ping-pong e sapevamo di avere qualcosa per le mani. Il progetto era ormai divenuto pubblico all'interno di Sanders Associates e cominciammo a interessarci a come depositare i primi brevetti. Di conseguenza, quando Sanders depositò i primi brevetti della mia invenzione a metà del 1967, stabilimmo una volta per tutte chi fu il primo a ideare il concetto di giocare sullo schermo di un normale televisore: io.

A metà del 1967 stabilimmo una volta per tutte chi fu il primo a ideare il concetto di giocare sullo schermo di un normale televisore: io

Questo mi rende il padre dei videogiochi per definizione, sia negli USA, dove la titolarità del brevetto viene attribuita a chi risulta essere il primo inventore, secondo il principio del 'first to invent', sia oltreoceano, dove è il 'first to file' a determinare chi merita il titolo di inventore originale.

Alcune persone in diverse trasmissioni televisive hanno espresso dei commenti maliziosi mirati a far credere che fossi riuscito in qualche modo a ottenere il brevetto di un puntino che si muove per lo schermo e che avessi deciso di fare causa a tutti per ottenere un sacco di soldi. La realtà è leggermente diversa.

Innanzitutto, inventare un modo con cui la gente normale potesse interagire coi propri televisori non era affatto una cosa da poco, a prescindere da quanto fosse primitivo il gioco in questione. Ma questo non è il soggetto dei primo dei miei brevetti: quel brevetto non solo esprime i principi base dell'interazione fra una persona e un televisore, ma descrive nuovi generi ludici come simboli diversi che si inseguono sullo schermo e scompaiono quando vengono a contatto, giochi con le pistole che utilizzano tecniche fotoelettriche per individuare e colpire un bersaglio sullo schermo del televisore, schemi di gioco per giocare a quiz a risposta multipla, e altro ancora.

Ma quello che questi 'esperti' dell'argomento non si premurano di esaminare è il fatto che quando finalmente andammo in tribunale, fu per combattere la violazione di copyright di qualcosa di molto più sofisticato. Ovvero il concetto e l'implementazione di videogiochi in cui simboli su schermo controllati dal giocatore interagiscono con simboli controllati da una console, come nel caso delle racchette e della palla nel gioco del ping-pong. I giudici dei tribunali federali (ci furono numerosi processi a Chicago, New York, San Francisco e altrove) e della Corte d'Appello concordarono all'unanimità con la nostra posizione e decine di milioni di dollari cambiarono così proprietario. Questo per mettere a tacere l'idea banale che l'Ufficio Brevetti statunitense abbia permesso a un certo Baer di fare causa liberamente a mezzo mondo.

Ovviamente io non feci causa a nessuno. Fu Magnavox a perseguire chi violava i brevetti per difendere se stessa e Sanders Associates, a cui erano stati assegnati i miei brevetti e quelli di Bill Rusch e Bill Harrison.

Le mie invenzioni e quelle di Bushnell si muovevano da prospettive e perseguivano obiettivi completamente diversi. Nolan Bushnell coltivava l'idea di inserire i videogiochi nell'ambiente delle sale giochi (dove flipper e tavoli da biliardo la facevano da padroni) sin da quando ci lavorava e aveva giocato a *Spacewar*. La mia era quella di realizzare qualcosa di innovativo e fruibile su alcuni dei 40 milioni di televisori installati negli USA e sugli altri milioni sparsi per il mondo. Avevamo due visioni chiaramente diverse.

E per quanto riguarda la priorità di aver partorito l'idea di giocare ai videogiochi, io ho svolto il mio lavoro anni prima di Nolan Bushnell, e lo stesso vale per i miei due soci. Il risultato è che abbiamo ricevuto molti brevetti fondamentali sin dal principio. Uno di questi era il brevetto che dava il via all'industria, altri brevetti indicavano Baer, Harrison e Rusch come inventori e poi c'era un altro brevetto detenuto solo da Rusch spesso citato durante le cause in tribunale.

Nel 1971 Magnavox e Sanders definirono finalmente i dettagli dell'accordo fra le due società. Magnavox poteva cominciare a lavorare al design dell'unità da produrre. Dato che la sua dirigenza aveva tirato in lungo le trattative con Sanders, i suoi ingegneri avevano perso un anno di vantaggio e si limitarono semplicemente a

LAMPO DI GENIO

Questo estratto dalla prima bozza di Baer circa il gioco su TV, scarabocchiata sui gradini di una stazione dei bus nel 1966, mostra quanto l'inventore avesse già afferrato del potenziale dei videogiochi quasi cinquant'anni or sono:

Background Material –
Conceptual, TV Gaming Display

1. Intento: l'obiettivo dell'invenzione è di fornire un'ampia gamma di apparecchiature a basso costo che possono essere utilizzate da un operatore per comunicare con un normale televisore in bianco nero e a colori, di quelli presenti in commercio e non modificati. Il collegamento al televisore dev'essere garantito tramite connessione diretta al sistema video o con un collegamento alla presa dell'antenna, sostituendo così l'ingresso (chiamato da qui in poi 'generatore') del segnale delle frequenze TV, modulando un oscillatore RD che funzioni ad una delle numerose frequenze di canali standard della TV e sintonizzando il televisore su quel canale (denominato LP da 'Let's Play').

2. Considerazioni su varie classi di giochi. Al momento vengono visualizzate le seguenti classi generali di giochi:

(A) Giochi d'azione in cui l'abilità dell'operatore (destrezza manuale, spirito d'osservazione) abbia un ruolo importante. Esempio: 'sterzare' un volante per controllare movimenti casuali di un colore sul tubo catodico: un timer determina quale partecipante (chiamato d'ora in poi 'giocatore') riesce a mantenere più a lungo un determinato colore.

(B) Giochi da tavolo d'abilità, ovvero genere di giochi simili agli scacchi, la dama, il domino.

(C) Giochi artistici, in cui il giocatore utilizza i controlli per produrre lavori artistici entro un tempo limite (con un timer integrato).

(D) Giochi istruttivi, ideati per insegnare le basi della geometria e della matematica (per esempio, sommando vari blocchi).

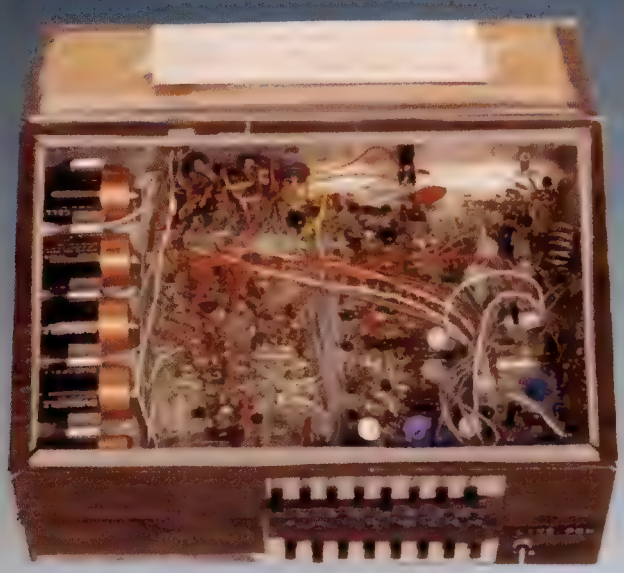
(E) Giochi da tavolo di fortuna, ovvero genere di giochi simili ai giochi da tavolo che richiedono l'utilizzo di dadi, roulette e simili, per determinare la natura di ogni mossa.

(F) Giochi di carte: giochi simili ai giochi di carte che richiedano abilità o destrezza mentale. Questi giochi potrebbero essere giocati con carte codificate che il giocatore può inserire nel generatore.

(G) Monitorarizzazione del gioco: i giocatori possono comunicare col televisore mentre giocano a giochi standard (di carte, di abilità, ecc.) con lo scopo di inserire un punteggio nel generatore e mostrarlo sul televisore. Il generatore può essere programmato per eseguire semplici calcoli matematici (come sommare il punteggio di un giocatore).

(H) Giochi sportivi, come corsa di auto, utilizzano lo schermo come tracciato o percorso ad ostacoli; o tiro a segno, usando lo schermo come bersaglio.

Completata nel gennaio del 1969, la TVG Unit #7 (o Brown Box, com'era stata ribattezzata) vantava due controller e una lightgun, e andava 'programmata' inserendo delle schede fra le sue file di interruttori: dei punti sulle schede indicavano come si dovessero configurare gli interruttori per ogni singolo gioco. È stato questo prototipo a venir presentato a Magnavox e a diventare alla fine l'Odyssey



copiare gran parte del design di Brown Box. Funzionava in maniera affidabile, quindi perché ricominciare da zero? Quella decisione fece sì che Odyssey venisse costruito con tecnologia 'vecchia'.

Una volta che sia Odyssey che il *Pong* di Atari furono sotto gli occhi del pubblico, Atari (e Bushnell in particolare) si rivelò molto più efficace di Magnavox nella pubblicità. Per quanto riguarda ciò che vide il pubblico, la mia reputazione come inventore originale dei videogiochi non venne mai a galla.

Da un lato c'era la mia naturale riluttanza, tipica da ingegnere, a glorificare ciò a cui avevo dato vita. A rafforzare questa mia reticenza contribuì il fatto che sebbene nei suoi primi due anni di vita l'Odyssey andò abbastanza bene per essere un concept totalmente nuovo, i videogiochi non sembravano destinati ad avere quel successo che negli anni successivi avrebbero invece ottenuto.

Inoltre, il mio curriculum dell'epoca annoverava già molte altre invenzioni, e ovviamente non volevo vantarmi neanche di quelle. Il fatto che i nostri avvocati mi avessero detto di starmene in disparte dopo che Atari divenne un licenziatario nel maggio del 1976 non contribuì certo a rendere il mio nome visibile al pubblico. Col senno di poi, fui davvero stupido ad accettare quel consiglio.

Dall'altro lato c'era Nolan Bushnell, che aveva dato vita a una società e aveva obiettivi e motivazioni diverse. Sebbene fosse inizialmente concentrato sui giochi da sala, una volta che vide e provò l'Odyssey, non fece fatica ad accorgersi che una base potenziale di milioni di clienti nelle loro case era dannatamente più interessante di qualche migliaio di sale giochi. Quando quel mercato prese a decollare sulla scia di *Pong*, il figliastro di Odyssey, Bushnell si affrettò ad entrare nel settore casalingo, anche se alcuni storici affermano che fu uno dei suoi ingegneri, Harold Lee, ad aver insistito per realizzare una console casalinga e infine a progettarla con Al Alcorn e Robert Brown. Quando [la catena di supermercati] Sears comprò 150.000 unità della console nel Natale del 1975, fu un successo epocale per Atari.

Nel corso dei primi anni '70, Bushnell non si fece scrupoli a mostrare la propria faccia per promuovere i suoi prodotti, la sua compagnia e se stesso. Stava semplicemente facendo il suo lavoro di imprenditore e capo di una società in ascesa. E stava facendo anche un ottimo lavoro. Ma permettetemi di ripeterlo ancora una volta: il *Pong* di Atari deriva dall'Odyssey 1TL200. L'ingresso di Atari nel mercato del videogioco casalingo è stato provocato dall'apparizione di Odyssey. Negare questo vuol dire sovvertire la realtà.

Ma adesso basta parlare del rapporto fra le invenzioni di Baer e quelle di Bushnell. Passiamo ora ad altre situazioni che vengono spesso utilizzate per denigrare il mio lavoro e classificarlo come non originale (mentre assai meno lamentele di questa natura vengono indirizzate a Bushnell, che è diventato una sorta di eroe popolare e praticamente intoccabile quando si parla della sua reputazione come inventore).

Fortunatamente per la mia eredità, posti come il Museo Smithsonian di Storia Americana a Washington, il Museo Nazionale Giapponese della Scienza a Tokyo (il loro 'Smithsonian'), il Museo Heinz Nixdorf in Germania e altre sedi hanno tutti la versione originale o una replica costruita da Baer di un Brown Box del 1968, con lightgun e persino i primissimi hardware di sviluppo. Questi musei hanno messo gli oggetti in esposizione permanente, accompagnati da accurate schede storiche. Lo Smithsonian custodisce inoltre molti metri di dati generati da me, Harrison e Rausch durante gli anni dal 1966 al 1972. È l'esistenza di quei dati che ha reso possibile scrivere un resoconto dettagliato di quanto facemmo negli anni '60 e diffonderlo attraverso questo libro.

Per confondere ulteriormente la questione su chi abbia inventato i videogiochi, *Spacewar*, dello studente del MIT Steve Russel, viene spesso accreditato come il primo videogioco della storia. Be', era senza dubbio un gioco per computer creativo ed innovativo e veniva giocato su uno schermo con un tubo catodico, anche se utilizzava una grafica a vettori anziché il metodo usato dai normali televisori per riprodurre simboli o figure. Inoltre necessitava di un computer da 60.000 dollari per far funzionare il tutto. L'idea di convertire questa mostruosità in un prodotto per il grande pubblico non ha mai sfiorato la testa di Russell, o di chiunque altro.

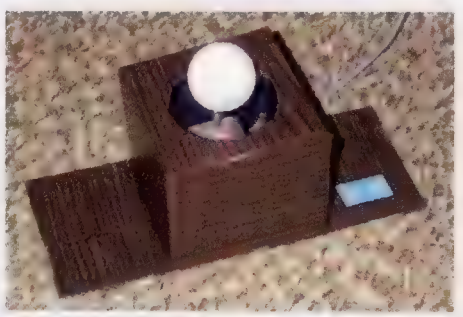
Se Russell fosse stato in grado di leggere con maggiore attenzione i fondi del caffé, si sarebbe accorto del potenziale di ciò che stava sviluppando. Inoltre, se gli fosse stato spiegato il concetto di brevettare le idee nella fase di sviluppo, sarebbe stato in grado di vedersi accordato qualche progetto dall'Ufficio Brevetti degli USA. Per quanto ne sappiamo, avrebbe potuto convincere l'esaminatore a garantirgli dei brevetti fondamentali sull'idea di videogiocare su uno schermo a tubo catodico, anche se i suoi giochi per computer non sembravano aver alcun futuro commerciale... allora! Ma col senno di poi...

Ciò che distingue il lavoro mio e di Bushnell da tutta quell'attività pionieristica è che entrambi avevamo idee pratiche (geniali, in effetti) che potevano essere implementate nel mondo reale e condurre alla progettazione e produzione di prodotti commerciabili. È molto diverso da ciò che fece Russell, e richiede una lungimiranza e un'esperienza difficili da trovare nelle aule universitarie dove Russell e soci giocavano tutte le notti a *Spacewar*. Da un punto di vista legale, inoltre, Baer e soci hanno fatto tutte le ricerche necessarie, mentre Russell no.

Il tribunale riconobbe tutto questo e respinse ripetutamente le istanze atte a garantire una precedenza temporale a *Spacewar*. Fu il giudice John F Grady nel 1975, durante la nostra prima causa per violazione di copyright (contro Bally e Atari, fra gli altri) che decretò il mio brevetto '480 come quello alla base dell'industria. Quella decisione resistette durante i processi successivi in diversi tribunali federali e alla Corte d'Appello. Vincemmo tutte le cause. Gli accordi con Atari (che decise di tirarsi fuori dalla prima causa), Bally-Midway, Mattel, Activision e altri, assieme ai profitti generati da decine di licenziatari, generarono quasi 100 milioni di dollari per Magnavox, Sanders e, non ultimi, i loro legali.

Già che parliamo di videogiochi su schermi CRT, apprezzo il fatto che i fan della tecnologia in Gran Bretagna non abbiano mai sentito il desiderio di esercitare il proprio nazionalismo.

Nel 1949, il computer chiamato EDSAC usava tre schermi CRT speciali, uno dei quali mostrava gli 1 e gli



Magnavox non ha conservato tutte le capacità del Brown Box: il gioco di golf, che utilizzava come sistema di input una vera pallina da golf montata su un semplice joystick, è stato fra i primi a scomparire

0 tenuti in memoria. Questo display aveva una matrice ai fosfori di 35x16 punti e poteva mostrare il contenuto di una delle 32 celle (o 'sezioni') di memoria che immagazzinavano 16 parole di 35 bit. Nel 1952 uno studente chiamato A. S. Douglas escogitò l'idea di giocare a tris usando lo schermo dell'EDSAC. Era sicuramente un gioco ma, ancora una volta, non era un videogioco. Fortunatamente per la storia videoludica, quest'esempio non è mai stato sbandierato per testimoniare il credo incrollabile di un altro gruppo di individui su chi abbia inventato i videogiochi.

Per riassumere il tutto, supposizioni e persino vere invenzioni arrivano a fiumi, e non valgono molto a meno che non conducano a risultati pratici nel mondo reale e possano reggere in tribunale, se si dovesse arrivare a tanto. L'idea di giocare su un monitor rasterscan o sullo schermo di un normale televisore era indubbiamente pionieristica e ha resistito a tutta la spazzatura legale che gli è stata lanciata addosso, a differenza di *Spacewar* di Steve Russell.

una causa intentata contro i nostri avvocati e il sottoscritto allo scopo di annullare i nostri brevetti ed evitare di pagare i diritti. Se non avessero trascinato Higinbotham davanti al giudice Sands nel tribunale federale di New York nel 1982, il mito del gioco di Higinbotham come il primo videogioco della storia non avrebbe mai preso vita e un sacco di saccentoni non starebbero ora blaterando su Higinbotham come inventore dei videogiochi. Ma per quanto riguarda la realtà, Higinbotham non ha fatto niente di tutto questo.

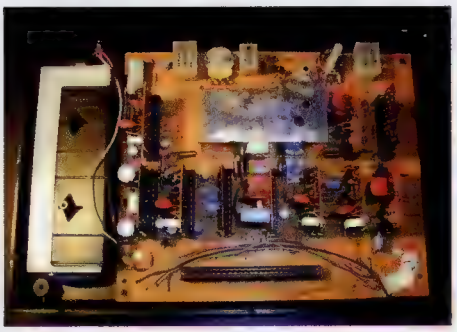
Il giudice Sands era quel genere di giudice attivista molto severo, eppure gli avvocati di Nintendo (che provenivano da uno dei più costosi studi legali di New York) persero la causa e dovettero pagare. Ciò nonostante, il mito di Higinbotham decollò. E come un genio fuoriuscito dalla lampada, circola ancora oggi.

Ciò che accadde in realtà è molto semplice. Nel 1985, i Brookhaven National Labs di Long Island presso cui Higinbotham stava lavorando ad alcuni progetti sull'energia atomica, aprirono le porte per

Persino le vere invenzioni arrivano a fiumi, e non valgono molto a meno che non conducano a risultati pratici nel mondo reale e possano reggere in tribunale

La stessa cosa vale anche per l'altro sistema ludico, alquanto rumoreggiato, sviluppato da Willy Higinbotham. Non c'è un ingegnere a questo mondo che non abbia pastrugnato col proprio oscilloscopio e con un generatore di funzioni come onde sinusoidali o ritmiche, per produrre un movimento preciso di punti e linee sullo schermo. Il mio precedente cognato, Walter Sabel, ha giurato su una pila di bibbie che mi ha visto giocare col mio vecchio oscilloscopio DuMont nel mio laboratorio casalingo di New York nel 1946 e che avevo fatto andare avanti e indietro un puntino sul suo schermo rotondo da cinque pollici. Proprio come in un gioco di tennis, aveva detto. Cavolo, non me lo ricordo proprio, ma non importa.

Nintendo portò Willy Higinbotham sotto la luce dei riflettori facendolo testimoniare a proprio favore durante



Per quanto l'Odyssey (sopra) fosse molto simile al Brown Box, lo differenziava il fatto che montasse un'unica scheda madre, in cui venivano piantate altre schede modulari

un giorno ad amici e parenti dei dipendenti. Willy Higinbotham decise così di mettere insieme una dimostrazione divertente di quello che definiva un gioco del tennis, qualcosa di interessante a cui i visitatori potessero giocare. Aveva a disposizione un'ampia gamma di computer analogici Donner, quindi progettò alcuni circuiti e mise un ingegnere al lavoro.

Il risultato finale fu una serie di relay temporaneamente collegati attraverso una scheda a uno dei computer analogici della società. Questo collegamento ingegnoso tracciava una linea orizzontale sul suo schermo: un oscilloscopio DuMont Model 804, una versione più moderna dello strumento che tenevo nel mio laboratorio nel 1946. Quella linea doveva fungere da base per il campo di tennis. Una linea verticale corta, posta nel mezzo, serviva come una rete vista di lato. Premendo un tasto su un piccolo controller si poteva lanciare la palla da sinistra a destra: una manopola permetteva di controllarne la traiettoria. Premendo ancora il tasto, una volta che la palla aveva raggiunto la fine del 'campo', si poteva invertirne la direzione. Se non si premeva il tasto nell'istante appropriato, la palla scompariva dal campo. Non c'erano simboli per le racchette.

Il gioco impressionò i visitatori. Finito l'evento, tutti i circuiti vennero smantellati e le loro parti finirono in magazzino. Quei computer analogici degli anni '40 e '50 non erano economici e non potevano essere impiegati per compiti che non fossero quelli in cui operava la società di Brookhaven.

E l'intera storia sarebbe rimasta sopita se non fosse stato per il tentativo di Nintendo di interpellare quelli che lei stessa ha definito 'esperti' per decidere chi aveva inventato cosa, molti anni dopo, quando i videogiochi erano ormai diventati una parola familiare a tutti.

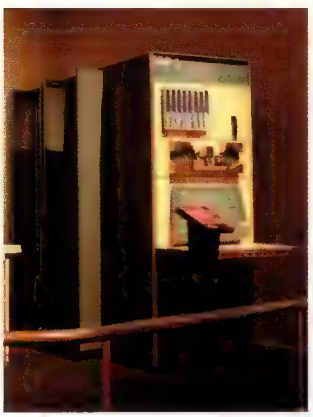
Anche in questo caso, Higinbotham ha inventato un gioco. Non ci sono dubbi. Ma non era un videogioco e non aveva niente a che fare col videogiocare sullo schermo di un'apparecchiatura rasterscan, come un televisore o un monitor. Come per *Spacewar*, era una dimostrazione divertente di come i computer potessero gestire e mostrare dei movimenti, e i tribunali la videro proprio allo stesso modo. Una copia di ciò che Higinbotham costruì all'epoca è stata realizzata recentemente dai suoi vecchi colleghi a Brookhaven e, a quanto si dice, è ancora piuttosto divertente da giocare.

Fortunatamente per me e la mia eredità, Magnavox spese parecchi soldi per fare causa a chi aveva infranto i brevetti che lei stessa aveva preso in licenza da Sanders. Se non l'avesse fatto, i revisionisti avrebbero prevalso senza alcun dubbio e il mio contributo all'industria dei videogiochi sarebbe finito nell'angolo più buio della storia di questo settore.

Convincere i ludologi che io sono davvero il padre dei videogiochi è invece tutto un altro paio di maniche. È come lottare contro i mulini a vento.

WAR GAMES

Di tutti i giochi di cui Baer respinge i meriti come innovatori, è sicuramente *Spacewar*, sviluppato nel 1962 da Steve Russell e altri collaboratori su un PDP-1 (sotto), a vantare le più grosse somiglianze col videogioco come lo conosciamo oggi. Baer e gli avvocati di Magnavox hanno portato avanti, con successo, la tesi che *Spacewar* fosse basato su grafica vettoriale e funzionasse su un'apparecchiatura specifica anziché su un'unità commerciabile a livello domestico, impedendogli così di fregiarsi del titolo di 'inventore' del videogioco. Ciò nonostante, e al di là delle affermazioni di Baer, è impossibile sottostimare l'importanza di *Spacewar*. Potrà anche non essere il primo videogioco, e nemmeno il primo gioco per computer, ma merita il suo ruolo come pietra angolare nella creazione del videogioco moderno. È possibile giocarci all'indirizzo http://lcs.www.media.mit.edu/groups/el/projects/spacewar/



Videogiochi dal fronte

Raccontare la realtà attraverso il videogioco. Trasformare il divertimento in informazione. La nascita di un nuovo genere videoludico?

Come sottolinea il teorico di new media Alexander Galloway, se si vuole misurare il livello di realismo dei videogiochi non ci si deve limitare agli aspetti grafici, ma anche considerarne i soggetti, lo stile con cui vengono sviluppati e soprattutto il gameplay. A partire da questa riflessione, negli ultimi tempi è nato un nuovo filone videoludico, quello dei 'newsgame' o 'realgame', videogiochi che si propongono di ricostruire nel dettaglio fatti realmente accaduti, di informare su ciò che avviene nel mondo intrecciandosi con l'attualità.

Se i videogiochi classici si rifanno in buona misura agli altri media di intrattenimento di massa come televisione, cinema e fumetto, i newsgame traggono ispirazione dai reportage, dai telegiornali, dagli editoriali e dalla saggistica. Alcuni newsgame si ispirano allo stile aggressivo del giornalismo dal fronte, altri a quello più piano dell'editoriale, altri ancora (i cosiddetti 'persuasive game') non si limitano ad aderire alla realtà, ma si propongono piuttosto di condizionarla cercando il consenso in chi ne fruisce.

Under Siege racconta le gesta di un giovane palestinese durante l'Intifada. Armato di fionda, il giocatore devo contrastare l'occupazione israeliana fra le macerie della sua città per poi contrattaccare in terra nemica imbracciando un fucile. L'uccisione di civili è possibile, ma penalizzata

Il confine tra la finzione e la realtà, tra il divertimento e l'informazione è lo scenario entro cui si sviluppa la partita dei newsgame. Un partita le cui premesse vanno cercate nel lavoro di alcuni autori, artisti e game designer che per primi hanno visto i videogiochi come strumenti per raccontare e monitorare la realtà. È il caso, ad esempio, del gioco multiplayer online *ToyWar* (1999) del collettivo di net artisti etoy (www.etoy.com), attraverso il quale il gruppo aveva rimesso in scena per il pubblico della rete la propria battaglia legale contro l'omonima corporation eToy Inc., esplosa dopo il rifiuto da parte dei net artisti di abbandonare il brand in cambio di 516.000 dollari. Ma si pensi anche a *Chinatown* (2002) di Brody Condon (www.tmpspace.com), un mod di *Quake* che trasforma l'FPS targato id Software in un impietoso documentario sulla vita nel quartiere cinese di Los Angeles (vedi Affinità Elettroniche su **VG**010). Oppure *Waco Resurrection*, in cui sempre Condon ricostruisce con dovizia di particolari la terribile strage di Waco nella quale persero la vita centinaia di persone in circostanze poco chiare, soprattutto per le presunte responsabilità della polizia federale degli Stati Uniti. Ancora più vicino al gusto dei newsgame di evolversi in rapporto a ciò che succede nel mondo è *The Great Game* (2001) di John Klima (www.cityarts.com/lmno), una mappa 3D dell'Afganistan che monitorava la missione americana 'Enduring Freedom', aggiornandosi in tempo reale sulla base dei dispacci militari e dei rapporti accessibili sul sito del ministero della difesa statunitense.

Ma il vero padre spirituale dei newsgame è l'artista italiano Antonio Riello. Egli non è stato solo il primo ad intuire e sviluppare le potenzialità artistiche del videogioco, ma anche il primo a rendersi conto di come il videogioco potesse trasformarsi da mezzo di fuga dal mondo a strumento di conoscenza e critica della realtà. La storia dei newsgame inizia dunque con il suo *Italiani Brava Gente* (1997), un videogioco estremamente semplice in cui, al comando di una postazione di cannoneggiamento, vanno abbattute navi cariche di albanesi prima che riescano a sbarcare i clandestini sulla costa pugliese. "*Space Invaders* mi sembrava la rappresentazione per eccellenza del conflitto e dell'ostilità, e così ho pensato che un videogioco avesse la forma estetica perfetta per rappresentare quella situazione", ricorda Riello.

Più vero del vero

Sebbene il prototipo di newsgame di Riello abbia avuto parecchio seguito, è solo negli ultimi tempi che il genere ha acquisito una forma matura. Ed anche una propria nicchia di mercato.

"Al comando di una postazione di cannoneggiamento, vanno abbattute navi cariche di albanesi prima che riescano a sbarcare i clandestini sulla costa pugliese"

Di recente sono stati messi in vendita una serie di videogiochi che fanno del rapporto con l'attualità il loro punto di forza. Tra questi, uno dei più eclatanti è senz'altro *Kumawar*. Prodotto da Kuma Reality Games (www.kumawar.com) e disponibile dall'aprile del 2004, sembra un normale FPS militare. In realtà, si tratta di una perfetta ricostruzione dell'attuale guerra in Iraq. Tramite consulenti del Pentagono, report giornalistici e documentazione satellitare, i progettatori di *Kumawar* trasformano in livelli di gioco le operazioni belliche condotte realmente dai commando americani, dalla cattura di Saddam alle battaglie di Falluyah, all'operazione Anaconda. Vicini a *Kumawar*, anche se

meno legati all'ideologia dell'up-to-date, sono *Special Force* e *Under Ash* rispettivamente della organizzazione libanese Hizbullah e della software house siriana Dar Al-Fikr. A differenza del videogioco di Kuma Real Games, i due titoli descrivono il conflitto mediorientale dalla prospettiva araba, soffermandosi in particolare sulle ragioni dei palestinesi e della loro Intifada.

Inutile dire che i suddetti giochi offrono una visione parziale, ideologica e inquinata del conflitto mediorientale. Bisogna però riconoscere che, quanto meno per il giocatore, la mera esistenza di newsgame contrapposti e complementari è un fatto decisamente positivo in quanto consente di 'vivere' la questione da diverse prospettive.

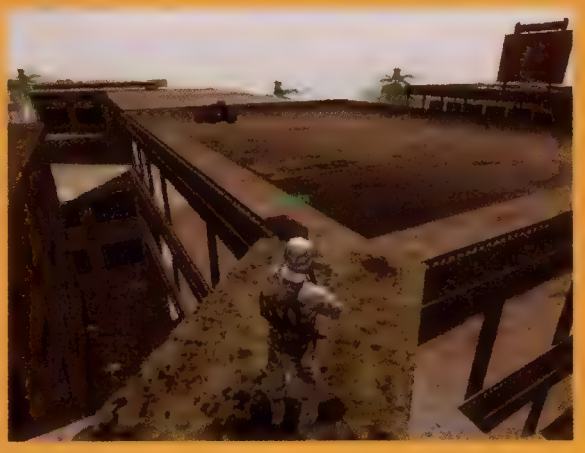
"La mera esistenza di newsgame contrapposti e complementari è un fatto decisamente positivo in quanto consente di 'vivere' la questione da diverse prospettive"

Editoriali videoludici

Nel suo sito dedicato al rapporto tra videogiochi e informazione www.watercoolergames.org, Ian Bogost (anch'egli autore di videogiochi politici) sottolinea un fatto importante, e cioè che "per realizzare un newsgame non basta ricostruire con precisione fatti realmente accaduti". Non è la ricostruzione millimetrica delle ambientazioni e l'aggiornamento quotidiano a fare di un gioco un newsgame: contano anche l'origine delle fonti, la prospettiva del game designer, l'obiettivo del gioco, il messaggio che si vuole trasmettere, il target che si intende raggiungere. Come dimostrano i casi di *Kumawar*, *Under Siege* e *Special Force*, i videogiochi non sono imparziali, ed anche quando si propongono di informare e documentare non sono mai mere registrazioni di fatti. Il primo passo per disegnare newsgame 'politicamente corretti' potrebbe dunque consistere nel mettere da parte la presunta neutralità e dichiarare al giocatore la propria prospettiva.

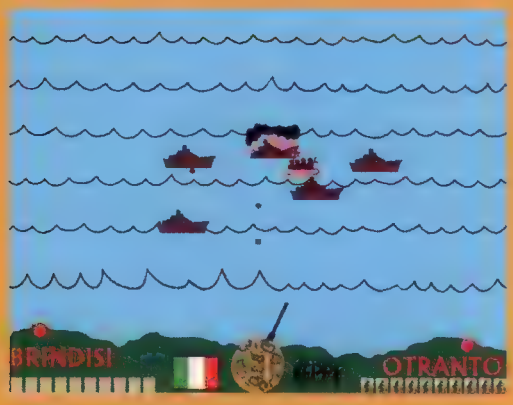
È in questa direzione che si muove il game designer e teorico dei videogiochi Gonzalo Frasca, autore di alcuni tra i principali newsgame e leader del team di programmatori Newsgaming (www.newsgaming.com). I suoi giochi sono semplici, naive e dichiarano apertamente la propria ideologia. Il loro scopo è quello di far ragionare il giocatore su determinati eventi di attualità, senza temere di dare una chiave di lettura, di offrire un proprio punto di vista. "Quando ero giornalista amavo gli editoriali", confida Frasca. "Mi piacevamo gli articoli in cui l'autore prendeva posizione, rischiando magari di non piacere a tutti. Nel frattempo seguivo i corsi sui new media con la prof. Janet Murray. Da quelle esperienze sono nati i newsgame".

Anche i videogiochi del collettivo italiano Molleindustria (www.molleindustria.it) raccontano e commentano la società. Ad essi si addice perfettamente la definizione di 'realismo sociale' coniata da Galloway per indicare quei videogiochi che si concentrano sugli aspetti più ordinari dell'esistenza, che utilizzano personaggi negletti piuttosto che supereroi, e nei quali le possibilità di perdere sono sempre maggiori di quelle di vincere. Il realismo sociale accomuna i videogiochi di Molleindustria al cinema neorealista, alla letteratura verista e introduce un nuovo concetto di realismo. Essi fanno proprio il principio del primato dei contenuti sulla forma e del gameplay sulla grafica. In altre parole, secondo i componenti del gruppo, non sono il numero dei poligoni o la fisica di un ambiente 3D i giusti criteri per definire il realismo



In un certo senso, *America's Army* (in alto) rappresenta una pietra miliare nella storia dei videogiochi. Ma non per le sue qualità grafiche, bensì perché è il primo videogioco di massa realizzato per fini apertamente propagandistici. *Kumawar*, invece, (sopra) ha il tratto del documentario 'dal fronte', sebbene visto esclusivamente attraverso gli occhi di una delle due fazioni

Il titolo più famoso di Gonzalo Frasca, *12th September*, è una sorta di 'editoriale interattivo' in merito alla decisione degli Stati Uniti di reagire militarmente all'attentato del 11 settembre. Il giocatore può decidere se bombardare o meno una non meglio specificata città mediorientale popolata da civili e terroristi. Data l'imprecisione dell'arma impiegata (evidentemente analoga alla 'bomba intelligente' americana), l'uccisione di un terrorista produce altresì la morte di innocenti, comportando la conversione di civili in nuovi terroristi. Vincere è pertanto impossibile



A differenza del problema che ambisce a rappresentare, *Italiani Brava Gente* espone le sue regole in maniera alquanto semplice: "Ogni barca grande che riesce ad approdare ruba 200 sacchi di provviste e stupra 20 donne; ogni barca piccola ruba 100 sacchi e stupra 10 donne; i canotti rubano 100 sacchi"

di un videogioco, ma piuttosto la sua capacità di simulare i meccanismi reali, le problematiche concrete e le situazioni possibili dell'esistenza.

Come i videogiochi di Newsgaming, anche quelli di Molleindustria dichiarano esplicitamente la propria ideologia politica, la propria visione del mondo. Il loro scopo non è fornire verità incontestabili, ma stimolare il dibattito critico su ciò che succede nel mondo. Oppure sugli stessi videogiochi. "Ci auguriamo", dicono i componenti del gruppo, "che rendendo esplicita la nostra faziosità, si demistifichi per riflesso la supposta neutralità degli altri videogiochi".

Persuasive game

Attraverso il sito www.americasarmy.com non è soltanto possibile scaricare il gioco multiplayer *America's Army*, ma anche spedire la propria domanda di arruolamento nell'esercito. Un fatto decisamente controverso, ma che mostra con estrema chiarezza un punto fondamentale, e cioè che i videogiochi possono essere potentissimi strumenti di propaganda. Basato sul motore di *Unreal*, *America's Army* è un FPS che mescola azione e addestramento, calando il giocatore nella tipica accademia militare americana. Ma è molto più che un videogioco. Come è indicato sul sito, è "un elemento determinante della strategia comunicativa delle forze armate".

Che i videogiochi possano influenzare le opinioni, in realtà, lo si sa da tempo. È tuttavia solo di recente che questa conoscenza si è trasformata in una metodologia concreta e in una forma matura di game design. Alcuni dei principali contributi in questo senso sono firmati dal gruppo Persuasive Games (www.persuasivegames.com), i cui giochi propongono un tipo di comunicazione complessa, tesa non solo a promuovere un'idea, ma ad illustrarne le conseguenze in base a simulazioni articolate e verosimili. Il campo nel quale Persuasive Games si è specializzato maggiormente è quello della politica. Nel 2003 ha sviluppato su commissione del partito democratico americano la 'simulazione di propaganda' *The Howard Dean for Iowa Game*, mentre l'anno successivo ha realizzato *Take Back Illinois*, nel quale vengono simulati i modelli sanitario, sociale e scolastico dei repubblicani. L'obiettivo di questo e degli altri giochi di Persuasive Games è offrire al giocatore una visione complessa e articolata di determinati problemi, fornendogli dunque non solo dei contenuti, ma anche degli strumenti per vagliarli. Non solo messaggi pubblicitari, ma anche argomentazioni e modi di pensare.

"Non sono i poligoni o la fisica i criteri per definire il realismo di un videogioco, ma piuttosto la sua capacità di simulare le situazioni possibili dell'esistenza"

Nuovo mezzo di informazione?

La nascita di videogame dedicati più all'informazione che all'intrattenimento solleva una serie di quesiti. Si pensi per esempio al polverone suscitato dal recente *JFK Reloaded* (www.jfkreloaded.com) prodotto dalla software house scozzese Traffic Games. Il gioco ricostruisce il momento dell'omicidio di John F. Kennedy mettendo l'utente nei panni di Lee Harvey Oswald. L'idea è quella di

utilizzare il videogioco come calcolatore balistico, per dimostrare che, contrariamente a quanto sostengono i complottisti, l'omicidio può essere effettivamente avvenuto come descritto dalla commissione Warren.

JFK Reloaded sembrerebbe dunque il newsgame per eccellenza: tema di interesse politico, ricostruzione dettagliata dei fatti e obiettivo sociale, cioè dimostrare la veridicità di una tesi giudiziaria. Ma come è possibile avere la certezza che l'esigenza di creare un prodotto commerciale non alteri i parametri del dibattito? Che la simulazione ricrei perfettamente la realtà? Domande pertinenti visto che le simulazioni sono per definizione semplificazioni, astrazioni, modelli interpretativi della realtà. Non sembra dunque inopportuno chiedersi quali potrebbero esseri i veri risultati di un tale esperimento. In che modo dovrebbero essere considerate le prove balistiche messe in campo dai giocatori di *JFK Reloaded*? Come possibili strumenti giudiziari o semplici simulazioni ludiche?

Un altro punto della questione riguarda il tipo di informazione che producono i newsgame e il loro rapporto rispetto agli strumenti tradizionali di divulgazione. Quest'ultimi, è noto, distribuiscono notizie, commenti e opinioni a senso unico, arrivando già definiti e ben confezionati allo spettatore, al quale non resta che prenderne atto, magari accettando passivamente le informazioni acquisite oppure mettendole criticamente in discussione. Ma il mondo dei videogiochi non funziona necessariamente in questo modo. Si pensi alle patch, ai mod e ai giochi di cui è stato reso pubblico il codice. In tutti questi casi il giocatore interagisce con sistemi aperti e modificabili. Non è costretto a subire passivamente prospettive, immagini, regole che non condivide, ma può in parte cambiarle o crearne di proprie.

Il destino del videogioco come nuovo strumento di informazione è inestricabilmente legato a questo punto critico. Gli approcci attuali si muovono ancora all'interno del modello tradizionale del broadcasting, dove al giocatore/spettatore vengono offerti pacchetti di informazioni e di opinioni da accettare o rifiutare, senza possibilità concreta di modificarli e riappropriarsene criticamente. A tal proposito, è interessante l'idea avanzata da Frasca di creare newsgame modificabili, nei quali vengano presentate determinate situazioni sociali che il giocatore deve risolvere a modo proprio, creando nuovi videogiochi oppure rielaborando classici del passato.

> "Gli approcci attuali si muovono all'interno del modello del broadcasting, dove al giocatore vengono offerti pacchetti di informazioni da accettare o rifiutare"

"I videogiochi hanno un'influenza molto importante sull'idea tradizionale di autore, perché i giocatori possono manipolare il sistema di gioco in un modo che è precluso negli altri mezzi espressivi", dice Frasca. "Io penso che sia questo ciò che rende i videogiochi eccitanti e minacciosi allo stesso tempo. L'autore deve imparare a limitare il controllo e a condividere il suo giocattolo con il pubblico". Forse sarà proprio in questa condivisione tra l'autore e il giocatore che il videogioco troverà la propria specificità come nuovo e originale mezzo di informazione.

The Howard Dean for Iowa Game

Ideato da Persuasive Games per sostenere il candidato democratico Howard Dean durante le primarie americane del 2004, *The Howard Dean for Iowa Game* è un mezzo di propaganda via internet travestito da simulazione della propaganda stessa. Nel corso di tre semplici minigiochi, l'utente distribuisce volantini, bussa alle porte e mostra insegne "Dean for America" allo scopo di aumentare il numero di sostenitori nello Stato dell'Iowa. Durante la campagna elettorale, il gioco permetteva di inviare messaggi pro-Dean alla propria contact list di AOL IM, Yahoo! Messenger, MSN Messenger o ICQ, ottenendo supporter virtuali extra in caso di avvenuta ricezione da parte dei destinatari. Sebbene quest'ultimo sistema sia stato disabilitato al termine delle elezioni, *The Howard Dean for Iowa Game* è ancora disponibile all'indirizzo www.deanforamericagame.com. Per la cronaca, al termine delle primarie, Howard Dean si è piazzato terzo con il 18% dei voti, dietro a John Edwards (32%) e John Kerry (38%).

Take Back Illinois

Finanziato dal partito repubblicano dell'Illinois, *Take Back Illinois* (www.takebackillinoisgame.com) è senz'altro il più riuscito 'persuasive game' della softco di Gonzalo Frasca, non tanto per l'esito politico (hanno vinto i democratici con Kerry) quanto per la qualità del gioco in sé. Diviso in quattro sezioni dedicate alle gestione della sanità, dell'educazione, dell'economia e della partecipazione, *Take Back Illinois* è un vero e proprio 'god game' a sfondo politico teso non solo ad illustrare la linea repubblicana, ma anche i suoi effetti presunti. In ambito sanitario, per esempio, il giocatore deve velocizzare le prestazioni mediche e ottimizzare la distribuzione dei pazienti fra i vari ospedali senza però ridurre la qualità delle visite. L'ingrediente 'politico' si esprime attraverso la facoltà di diminuire o incrementare il risarcimento massimo ottenuto da pazienti eventualmente insoddisfatti. Operando secondo la logica repubblicana, vale a dire abbassando il tetto del risarcimento, gli ospedali risparmiano denaro, possono accogliere più pazienti e il gioco diventa più facile. Ma anche meno divertente...

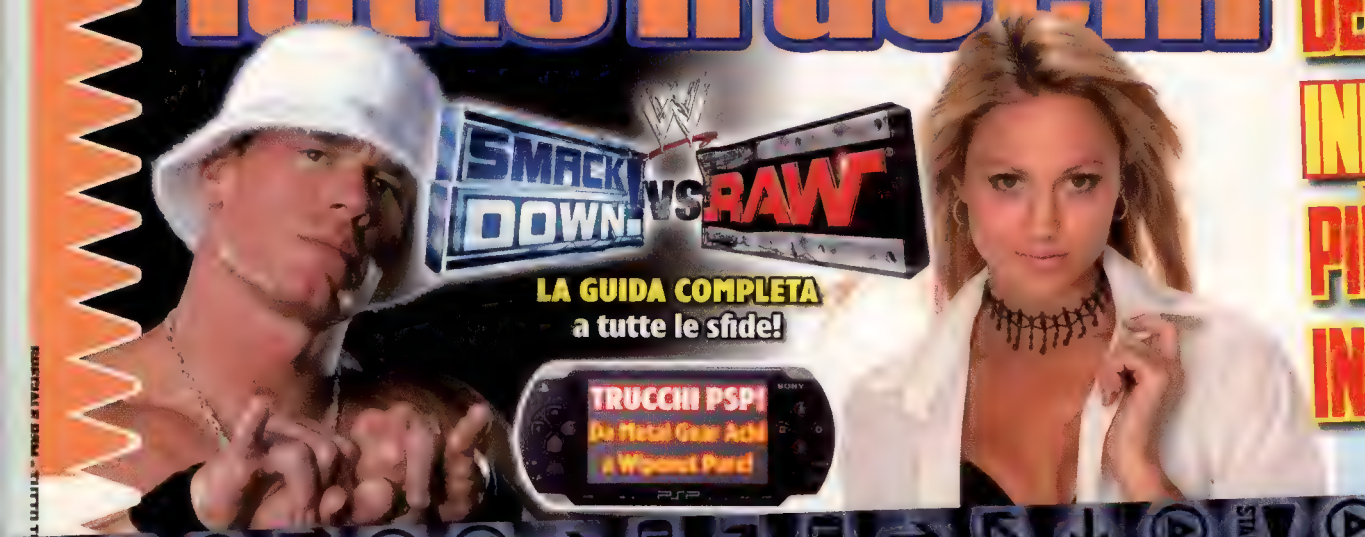
PER OGNI PROBLEMA...

LA RIVISTA PLAYSTATION PIÙ IMITATA IN ITALIA!

PRESENTA

PSM TuttoTrucchi

PlayStation 2 Magazine 100% indipendente



DALLA REDAZIONE DELLA RIVISTA INDIPENDENTE PIÙ IMITATA IN ITALIA

PSM TuttoTrucchi

PlayStation 2 Magazine 100% indipendente

METAL GEAR SOLID 3 • MIDNIGHT CLUB 3 • NEED FOR SPEED U2
PLAYBOY THE MANSION • PRINCE OF PERSIA 2 • RATCHET & CLANK 3
RUMBLE ROSES • SHADOW OF ROME • SPLINTER CELL CHAOS THEORY
TEKKEN 5 • WRC4 • E MOLTI ALTRI!

5000+ TRUCCHI E CODICI PER I TUOI GIOCHI PS2!

OLTRE 5000 TRUCCHI PER UNA MAREA DI GIOCHI PS2

gamesradar.it

50003
9 771824 995001
SPECIALE PSM TUTTO TRUCCHI €4,50
SPECIALE PSM - ANNO 1 NUMERO 3 - GIUGNO 2005 - DISTRIBUZIONE PARRINI

LA PIÙ COMPLETA E CURATA RACCOLTA DI TRUCCHI E CODICI PER PLAYSTATION2!

DAGLI STESSI AUTORI DELLA RIVISTA PIÙ AMATA DEDICATA AL MONDO PLAYSTATION

Future MEDIA WITH PASSION

...C'È UNA SOLUZIONE.

IN TUTTE LE EDICOLE A SOLI € 4,50

Criteri di valutazione

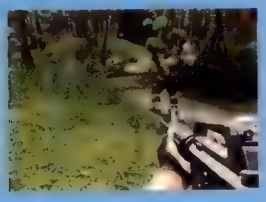
Videogiochi valuta ogni gioco esclusivamente in base alle qualità e ai difetti rilevati durante il periodo di testing a cui viene sottoposto. Le aspettative, le promesse e l'hype che ne hanno preceduto l'uscita non incidono sulla sua valutazione. Se un gioco particolarmente atteso delude, non viene giudicato con maggiore asprezza. Se un gioco inatteso sorprende, non viene giudicato con maggior benevolenza. Il criterio di valutazione di **Videogiochi** adotta una scala che va da uno a dieci, senza mezzi punti. I voti corrispondono generalmente ai seguenti aggettivi: uno: atroce, due: indegno, tre: deprimente, quattro: scarso, cinque: mediocre, sei: sufficiente, sette: buono, otto: ottimo, nove: eccellente, dieci: rivoluzionario.

I più giocati da Videogiochi

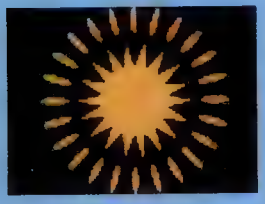
GTA: San Andreas
Dopo oltre una settimana passata nella 'vera' Los Santos, **Videogiochi** si lancia nuovamente sulle strade californiane per l'ennesima dose di violenza digitale

Hot Shots Golf: Open Tee
Una volta tanto, SCEA non ha snaturato la caratterizzazione dei personaggi: motivo in più per i giocatori occidentali per sfidarsi via wireless sui green portatili di Sony

Far Cry
Oltre a fornire un sostanziale upgrade grafico ai lussureggianti scenari, la patch da mezzo giga per i processori a 64bit è un'ottima scusa per rispolverare il titolo Ubi



Fire
Sono talmente monotoni da far sembrare la più scema delle prove di *Wario Ware* come *Half-Life 2*, ma i minigiochi del Play-Yan sono comunque un piacevole diversivo



Voyeurismo digitale

Giocare da soli è ormai retrogaming

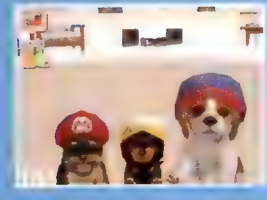
Gli spettatori sono sempre stati una parte integrante del videogioco. Agli albori c'erano i lunghi pomeriggi passati incollati al cabinato di *Space Invaders*, aspettando impazientemente il proprio turno e gufando selvaggiamente il malcapitato che impugnava il joystick in quel momento. In molti hanno poi vissuto l'esperienza di spettatori con titoli come *Myst*, giocati a turno mentre gli altri osservavano, suggerivano e davano il proprio aiuto. E anche adesso si è spesso abituati a giocare con qualcuno al proprio fianco, qualcuno che magari aspetta tornare a casa dal lavoro per essere condotto nei meandri di un *Silent Hill* o di un *Metroid Prime*. Al giorno d'oggi gli spettatori dei videogiochi costituiscono un business enorme, con migliaia di persone che assistono a campionati e olimpiadi virtuali e con altre migliaia di utenti pronti a scaricare i video delle partite più spettacolari.

Ma sebbene non ci sia nulla di particolarmente innovativo nel vedere un altro giocatore all'opera, c'è un'altra tendenza che sta prendendo piede fra gli spettatori digitali: guardare i videogiochi che... giocano da soli. È una tendenza abbastanza nuova, che dipende in maniera pesante sia da routine di IA quanto mai imprevedibili che dal livello grafico raggiunto dai titoli attuali. L'idea alla base del Drivatar di *Forza Motorsport* è che l'alter ego virtuale del giocatore, controllato dalla CPU, inanelli giri su giri quando questo non ha voglia di impugnare il controller. Il Drivatar può così portare a casa qualche vittoria mentre il giocatore va a farsi la doccia o torna in ufficio. La realtà è che, troppo spesso, il giocatore approfitta della modalità per stravaccarsi sul divano e farsi assorbire completamente dall'azione, come se fosse lui a guidare in quel momento.

Nintendogs è anche peggio. Per quanto spassoso sia accudire e coccolare il proprio cucciolo, spesso ci si ritrova senza nemmeno il pennino in mano. Osservare il quadrupede mentre supera le sue paure verso un nuovo oggetto, come un bastone, è affascinante: una saga in miniatura fatta di latrati, mugolii e smorfie varie. L'istante in cui il cane inizia ad affrontare in scioltezza i salti e gli ostacoli del percorso di agilità dovrebbe costituire un momento di depressione per il giocatore, il momento in cui il gioco finisce. Ma arriva invece una scarica di orgoglio e una sensazione di trionfo mentre l'animale spicca con eleganza ogni salto.

Nonostante i legittimi timori che questa tendenza possa indebolire l'appeal unico dei videogiochi, è molto probabile che nella realtà possa finire per rafforzarli. In fondo non si tratta dell'annullamento totale dell'interazione, ma di una sua estensione, dato che scegliere di non interagire può essere considerata a sua volta una forma d'interazione.

È un vecchio concetto applicato ad un ambiente completamente nuovo: se osservare un esperimento ci rende parte dell'esperimento, osservare un videogioco ci deve per forza rendere parte del videogioco. Alla faccia della mancanza d'immersività.



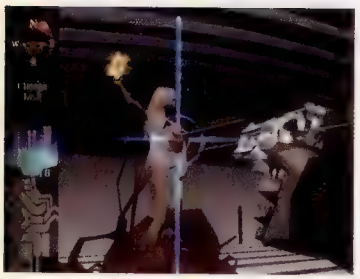
p118
p120
p121
p122
p123
p124
p125
p126
p127
p128
p129
p130
p132
p133

Killer 7

Sistema: **GC (ver. testata), PS2** Versione: **Europea** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Grasshopper**

4:3

Stereo



La versione PS2 fatica a reggere il passo dell'edizione GameCube: i tempi di caricamento si dilatano in maniera imbarazzante, la calibrazione del sistema di puntamento è imprecisa e i cali del frame-rate risultano mortificanti

Dopo circa quaranta minuti di *Killer 7* potreste sentire il bisogno di resettare la console e ricominciare dall'inizio. È raro che un videogioco moderno metta a disagio, ma è proprio quello che succede quando l'assurdità concettuale e la depravazione visiva dell'opera di Grasshopper collidono con l'abitudine.

Killer 7 alterna senza soluzione di continuità due dinamiche di gioco differenti, presentandole attraverso specifiche soluzioni prospettiche. Quando la telecamera è alle spalle del protagonista (o meglio, di uno dei protagonisti liberamente selezionabili nel corso degli eventi), solitamente ci si trova nel bel mezzo di una delle fasi esplorative. Fasi che si giocano come nessun altro action game. Con il chiaro intento di sottolineare il tono cinematografico della loro creazione, Soda, Kobayashi e Mikami (le menti dietro al progetto) hanno ritenuto opportuno togliere libertà al giocatore, costringendolo ad avanzare lungo tragitti prefissati. Per farlo, non serve altro che tenere premuto il tasto A del controller. L'unica libertà concessa è quella di cambiare direzione, ma solo presso appositi snodi.

Per mezzo di questo inedito sistema di controllo, più vicino a quello di un laser game che di un episodio di *Tomb Raider*, esplorare i deliranti, affascinanti, violentissimi scenari di gioco diventa una sorta di discesa all'inferno col pilota automatico. In effetti, le fasi esplorative sono talmente 'guidate' da poter essere definite superflue, almeno sotto il profilo della meccanica di gioco. Gli enigmi, per esempio, spiccano esclusivamente per la loro instabilità concettuale, e praticamente si risolvono da soli, senza chiedere al giocatore nemmeno una scintilla di pensiero laterale. Teoricamente, i personaggi schizzati fuori dalle menti di Grasshopper, caratterizzati come sono da abilità specifiche, avrebbero potuto essere le chiavi di altrettante serrature enigmistiche. In pratica, invece, la mappa di gioco segnala chiaramente quale personaggio deve essere utilizzato in ogni situazione affinché l'enigma si risolva automaticamente.

Ma l'analisi delle sezioni esplorative di *Killer 7* è sinceramente ridondante, perché il cuore del gioco batte al ritmo di uno shoot'em up. Costruito sulle stesse fondamenta di uno sparatutto in soggettiva, *Killer 7* vanta un sistema di puntamento elegante e preciso, gratificante e immediato, folle eppure lucidissimo. Per sprofondare in queste sezioni (introdotte dal suono raggelante di una risata demoniaca) è necessario tenere premuti i due tasti dorsali del controller, il destro per passare alla visuale in prima persona, il sinistro per attivare la 'scansione' dell'ambiente al fine di individuare i nemici che lo abitano (altrimenti invisibili ad occhio nudo). Analogamente agli agghiaccianti Regenerator di *Resident Evil 4*, le infernali creature di *Killer 7* possono essere eliminate colpendole ovunque con insistenza, ma è solo centrandole in uno specifico punto debole che diventa possibile abbatterle con l'indispensabile rapidità e versarne il sangue necessario al potenziamento dei vari personaggi. Dal momento che ognuno di questi dispone di uno specifico strumento d'offesa, e che ad ogni potenziamento corrisponde un aumento 'importante' delle loro abilità latenti, la natura apparentemente arcade degli scontri a fuoco risulta di fatto attraversata da gradevoli venature strategiche. Buona parte di queste venature può essere ricondotta alla conformazione fisica delle mostruosità avversarie. A prima vista non sono altro che incubi violacei, tutti aculei e zanne, ma ad un esame più attento (magari rivolto verso determinate escrescenze, come spesso consiglia un disturbante 'suggeritore') non è troppo difficile riconoscerne i punti deboli. Negli scontri con quelli che in un canonico shoot'em up non si farebbe fatica a definire boss di fine livello, inoltre, le componenti strategiche si fanno

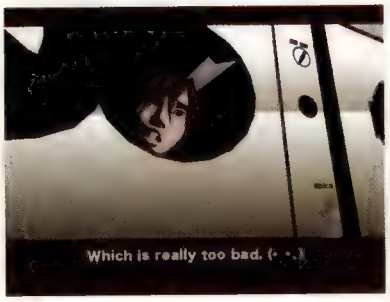
Il doppiaggio, così come tutto il comparto sonoro, è stato curato meticolosamente. Soprattutto le musiche brillano per intensità, giocando a nascondersi per poi esplodere in determinate occasioni

"Uno dei giochi più eleganti di tutti i tempi. Uno dei più coraggiosi, perversi e malati. Ma anche uno dei più violenti, folli e sessualmente espliciti"

The Smiths

Quella di Harman Smith è la personalità più importante nel canovaccio narrativo di *Killer 7*. Sotto le spoglie di un uomo anziano e stanco costretto su una sedia a rotelle, si cela un killer schizoide e malato, capace di mutare secondo necessità in uno dei suoi alter-ego (i personaggi selezionabili), ognuno caratterizzato da stimoli, paure e abilità specifiche. Il wrestler Mask DE Smith, in particolare, è chiaramente la personalità di Harman preferita da Grasshopper: una spietata macchina da guerra ma anche un vero e proprio eroe a tutto tondo.

Ciascun personaggio di *Killer 7* è caratterizzato in maniera 'esplosiva'. Rimanere insensibili di fronte agli sbalzi d'umore tra Kaede, Don e Mask DE Smith è praticamente impossibile



(a sinistra) Gli enigmi sono di una banalità assoluta. O almeno, lo è la loro risoluzione, che non richiede nessuna abilità specifica. Resta il fatto che tra una testa mozzata chiusa in una lavatrice, un anello infuocato e una tubatura rotta non ci sono troppi punti di contatto

ancora più marcate, fra pattern da memorizzare e crisi nervose da domare.

Il fascino di *Killer 7*, inizialmente legato allo stralunato stile grafico, esplode solo dopo averne metabolizzato la sostanza ludica. Quando si è finalmente scesi a compromessi con il sistema di controllo, quando ci si rende conto di essere in grado di prendere la mira con una precisione quasi istintiva, quando ormai si inizia ad avere una certa confidenza con i vari personaggi, allora inizia lo spettacolo. E che spettacolo. *Killer 7* è semplicemente uno dei giochi più eleganti di tutti i tempi. Uno dei più coraggiosi, perversi e malati. Ma anche uno dei più violenti, lucidamente folli e sessualmente espliciti. Da ogni bordo del suo spigoloso toon-shading grondano perversione, classe e sangue, mentre il tono del gioco pesca a piene mani nello stesso catino in cui amano sguazzare Tarantino e i suoi epigoni.

A livello narrativo, i tasselli del puzzle di *Killer 7* rimangono volutamente oscuri, fumosi e frammentari, ma resta il fatto che ognuno di questi, che sia stato giocato in prima persona o descritto da un vibrante filmato, non può essere aggettivato senza sottolinearne la perversione e il disagio emotivo. Il tentativo di accostare i vari frammenti dello specchio deformante di *Killer 7*, mandato in frantumi da un game designer estremamente scrupoloso, alla fine dei conti risulta un vero 'gioco nel gioco'. *Killer 7* diverte anche perché sa prendersi gioco del giocatore senza offenderlo, ma spiazzandolo per mezzo di un sistema di controllo palesemente delirante, portandolo lentamente ad accettare incongruenze (ludiche e non) apparentemente inaccettabili. Il tutto ad un ritmo ora esaltante e frenetico, ora onirico e fumoso, scandito da una colonna sonora fatta di nenie trip-hop, sbuffi house e divagazioni tra accordi sabbiosi.

Killer 7, in estrema sintesi, è un gioco sottile come un foglio di carta, un foglio sul quale però è scritto, con una grafia tremebonda ma elegante, uno dei futuri meno probabili (eppure più ovvi) del settore dei videogiochi.

Voto: Otto su dieci

V.M. 18

Killer 7 è indubbiamente uno dei giochi più perversi ed espliciti che siano mai stati realizzati, capace di ridicolizzare nel giro di poche ore la violenza cartoon di *Gran Theft Auto* e dei suoi cloni. I riferimenti al mondo delle droghe, le esplicite perversioni sessuali e i litri di sangue schizzati sulle pareti finiscono per esplodere come una pustola stuzzicata dalle attenzioni del giocatore, rendendo l'esperienza di *Killer 7* un qualcosa di malsano, febbricitante e gonfio d'angoscia.

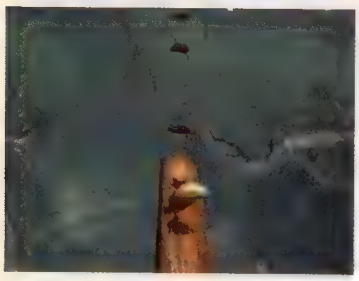
Conker: Live & Reloaded

Sistema: **Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Microsoft** Sviluppatore: **Rare**

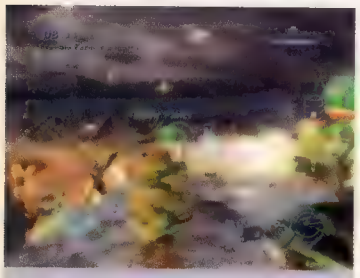
4:3

Stereo
Dolby Digital 5.1

Split-screen 2
Online 8



La veste grafica di *Conker: Live & Reloaded* alterna picchi di assoluta eccellenza a bug ingiustificabili. La rivelazione delle collisioni, per esempio, è piuttosto incerta



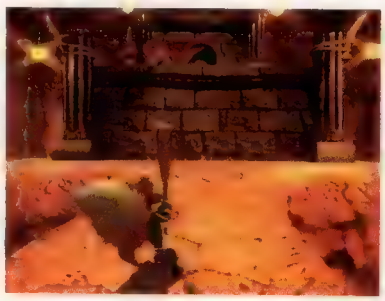
Live and reloaded

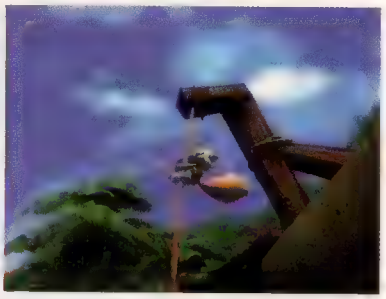
Conker: Live & Reloaded non si chiama così per caso. In Rare, infatti, si sono sforzati per 'remixare' una sezione riservata agli scontri in multiplayer, sia per mezzo di uno scomodissimo split-screen che appoggiandosi a Live. Questa sezione vede la meccanica di gioco strattonata dalle parti degli sparatutto strategici sulla falsariga di *Star Wars: Battlefront*, e si può ben dire che riesca a convincere solo a metà. Lo schermo di gioco risulta infatti fin troppo congestionato, soffocando ben presto il divertimento per via di icone assai intrusive e di una generale pigrizia del frame rate. Si possono invece promuovere le arene e le ambientazioni, prese di peso dal passato remoto (il Castello di Von Tedistein) e dal futuro ormai prossimo (Doon).

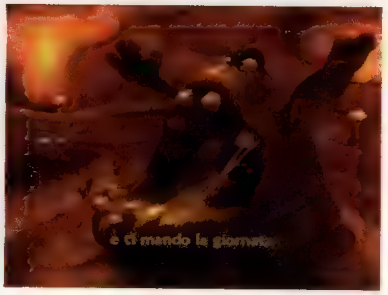
Nella schermata introduttiva di *Conker: Live & Reloaded*, aguzzando la vista, è possibile riconoscere la smunta figura del protagonista di *Grabbed by the Ghoulies* (Help Cooper, per la cronaca) rovesciato sopra un WC, impegnato a vomitare l'anima. Il gioco non è ancora iniziato, e già viene spontaneo abbozzare un sorriso. Qualche minuto più tardi, dopo una sequenza di filmati di presentazione e dopo aver fatto la conoscenza di Conker, è praticamente impossibile che quel sorriso non sia sbocciato in più di una ululante risata. Inutile girarci attorno: il fascino di Conker, ora come all'epoca dell'esordio su Nintendo 64, è da ricercarsi nella carica umoristica che tenta di travolgere il giocatore ad ogni piè sospinto. Le battute da scaricatore di porto, le allusioni sessuali, i giochi di parole e le semplici gag funzionano oggi come allora, anche se a dire il vero nel lontano 2001 l'effetto sorpresa aveva reso l'esordio dello scoiattolo Rare ancora più impertinente e birichino. E forse questo è proprio uno dei punti di partenza più opportuni per tentare di analizzare *Live & Reloaded*, un gioco che pare già vecchio ancora prima di essere pubblicato.

Sono pochi, infatti, gli elementi realmente rinnovati, e tra questi spicca senza dubbio il comparto grafico. Come già per *Grabbed by the Ghoulies*, Rare è riuscita a trasformare un videogioco in un gigantesco cartone animato, graziato da una cura per la caratterizzazione di scenari e personaggi veramente eccellente. Conker, per esempio, è un protagonista scanzonato e irriverente, nobilitato da una pelliccia soffice e vaporosa, da un set di animazioni esilaranti e, soprattutto, da un doppiaggio costantemente (e volutamente) sopra le righe. Ma anche gli avversari, così come i tanti NPC, godono di una caratterizzazione da applaudire a scena aperta: raramente in un videogioco hanno trovato spazio mostri e mostriciattoli tanto simpaticamente antipatici, tanto testardamente egoisti, tanto subdolamente perversi.

Ma il fatto stesso che la struttura di gioco si prenda tutto lo spazio necessario per presentare i suoi attori, metterli al centro del palcoscenico e portarli ad un quarto d'ora di celebrità, però, finisce per rendere *Conker: Live & Reloaded* una sorta di 'platform on rail', dove la libertà del giocatore è quasi sempre subordinata alla gag comica. E ciò non è bene. Non è bene anche perché la progettazione dei livelli è piuttosto imbarazzante: la costante ricerca della risata facile finisce per essere un pretesto per offrire al giocatore ben poche sezioni da affrontare in libertà, costringendolo invece ad una serie di situazioni già definite a priori. Queste, che da una parte avrebbero dovuto allargare lo spettro delle situazioni ludiche, in realtà finiscono per risaltare come deprimenti minigiochi tutt'altro che divertenti.







Il doppiaggio, in lingua inglese, è assolutamente eccellente. I dialoghi sono invece correttamente tradotti (su schermo) in italiano, sebbene l'utilizzo dei congiuntivi sia un po' traballante

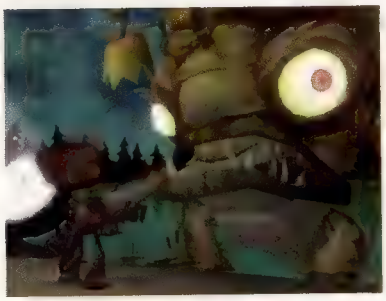
Tra missioni da postino sotto mentite spoglie, tori da domare e combattimenti veri e propri, ci si trova ad ammaestrare in continuazione nuovi sistemi di controllo, comunque appoggiati a quello principale. E proprio il sistema di controllo è un altro elemento che, nonostante sia stato svecchiato rispetto all'edizione per Nintendo 64, proprio non riesce a convincere. Il problema è da imputarsi ad una serie di fattori estremamente diversi, che partono dalla nefasta decisione di affidare al tasto dorsale destro le azioni d'attacco, e finiscono dalle parti di una risposta alle sollecitazioni dello stick analogico piuttosto apatica e svogliata. Anche l'utilizzo della leva analogica destra, deputata alla rotazione della telecamera, finisce per sollevare ben più di una perplessità, anche perché per tutto il gioco ci si ritrova a lottare contro una regia assolutamente dilettantesca, incapace di offrire squarci di gameplay senza risultare intrusiva. I 30 frame al secondo che scandiscono le peripezie di Conker, infine, strattonano *Live & Reloaded* in una sorta di inferno grafico, per quanto magnifico sotto il profilo del dettaglio delle texture, della ricchezza poligonale e della gestione delle fonti luminose.

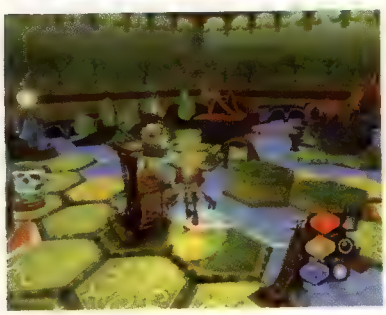
Conker, insomma, più che un buon platform è un puro esercizio di retrogaming. E nemmeno di ottimo livello.

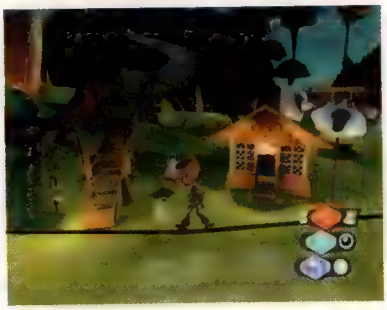
Voto: Sei su dieci

Psychonauts

Sistema: **Xbox, PS2 (ver. testate), PC** Versione: **Americana** Produttore: **Majesco** Sviluppatore: **Double Fine Productions**







Introdotta durante l'ultima sezione dell'addestramento, la Levitation Ball dona a Raz un'agilità incredibile consentendogli di eseguire lunghi salti e muoversi rapidamente. Ulteriori abilità possono essere sbloccate o potenziate all'aumentare della percentuale di completamento del gioco

C'è un momento a circa 30 minuti dall'inizio di *Psychonauts* in cui si può percepire una sorta di scoramento. Il gioco si apre in maniera meravigliosa, con uno schermo dei titoli da mal di testa ed una serie di filmati introduttivi che, curiosamente, non meritano di essere skippati. Quindi Raz, un aspirante 'psiconauta', si fa largo nel campo estivo dell'accademia di addestramento attraverso tre livelli dedicati interamente al tutorial. È durante la metà del primo che viene il sospetto che si tratti di un clone di *Banjo-Kazooie*, seppur presentato magnificamente. Un clone in cui il giocatore deve saltare attraverso una banale sequenza di pedane mentre gli viene introdotto un elenco infinito di item collezionabili.

Ma i problemi del tutorial svaniscono in fretta. Il quadro d'insieme di *Psychonauts* è molto più ambizioso di quanto sembri. Ogni suo livello è ambientato nelle menti deviate dei vari personaggi incrociati da Raz, e ciascuno rappresenta un viaggio avulso da ogni logica nella psiche di un pazzo che necessita di essere ripulita da un paio di neuroni difettosi. Si tratta di un'ambientazione bizzarra e rimarchevole, ma lo scheletro del gioco è inequivocabilmente quello di platform game con un hub al centro, fatto di salti complicati, combattimenti ed alcuni puzzle carini.

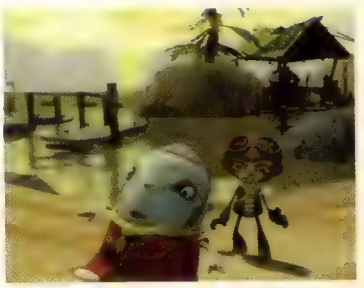
Ciononostante, anche se analizzato come platform puro, *Psychonauts* ostenta controlli facili e precisi, una struttura derivativa ma rifinita nell'esecuzione. Senza contare che offre un'esperienza molto più divertente rispetto a quella di altri pretendenti come *Voodoo Vince*, *Malice* o *Rayman 3*. Se invece lo si analizza in termini di pura apparenza, be', è davvero difficile resistere alla tentazione di vedere quale scena demenziale attende al di là del prossimo angolo. L'ondata di creatività portata a video sembra inesauribile ed è sempre impressionante. Esiste anche un'incredibile attenzione al dettaglio, quel genere di attenzione tipicamente associata a certe produzioni Nintendo. Ogni qual volta si indugia nella sperimentazione si viene ricompensati con una reazione o qualche gag. La chiaroveggenza di Raz, ad esempio, permette di vedere se stessi non solo dalla prospettiva degli altri esseri viventi, ma anche da quella degli oggetti inanimati: entrando nella 'mente' del tastierino numerico di un pannello di sicurezza, per esempio, Raz appare come un dito gigantesco. E i nemici, ovviamente, vedono Raz come nemico. Gli incontri con i boss, prevalentemente basati sulla memorizzazione di pattern e sull'individuazione di punti deboli, non si risolvono in una spossante maratona, ma sono godibili perché chiari, raramente stressanti e, ancora una volta, magnificamente presentati. Affrontare un gigantesco nemico spazza-città che stupidamente annuncia i suoi stessi attacchi prima di eseguirli, non costituirà una sfida innovativa, ma è un esempio della pulsione di *Psychonauts* a trovare modalità vivide, originali e divertenti per presentare idee tradizionali.

Eppure sotto la sua lussureggiante pelliccia non si può fare a meno di riconoscere in *Psychonauts* un semplice gioco di piattaforme, un genere divenuto noioso ormai da tempo. Ciononostante, si tratta di una noia legata all'immaturità con cui il genere tende ad esprimersi piuttosto che di una innata deficienza, e *Psychonauts* è uno dei più riusciti platform degli ultimi anni. Non è una reinvenzione, ma una rivitalizzazione, caratterizzata da uno stile così ricco da diventare esso stesso parte integrante della sostanza di gioco. *Psychonauts* mastica immaginazione ed individualità con la stessa facilità con cui la maggior parte dei giochi si rubano idee a vicenda. Inoltre, brulica di qualcosa che pochi altri videogiochi moderni possono vantare in analoga quantità: carisma. La mente non va sprecata, si dice. Perdere la migliore materia grigia mai presentata in un videogioco solo per via della sua struttura tradizionale sarebbe una follia.

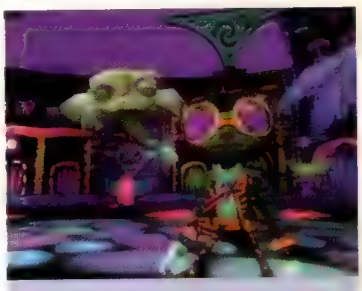
Voto: Sette su dieci

4:3 Xbox, PS2

Stereo Xbox, PS2
Dolby Digital 5.1 Xbox



Le dimensioni di *Psychonauts* possono inizialmente intimidire, ma i segmenti in cui è suddiviso sono così ben interconnessi che è raro perdersi o scoprirsi a vagare senza meta



Playstationaut

Sviluppata da Budcat Creations piuttosto che dal team capeggiato da Tim Schafer (autore di capolavori come *Grim Fandango*, *Day of the Tentacle* e *Full Throttle* per LucasArts), la versione di *Psychonauts* per PlayStation2 soffre di evidenti carenze sul piano estetico, il che, in teoria, non dovrebbe arrecare danno ad un gameplay intimamente appagante. Il problema è che la forma conta almeno quanto il contenuto in *Psychonauts*, pertanto il 'compromesso' visivo finisce per inficiare la godibilità complessiva del prodotto. In altre parole, se potete scegliere, seguite il verde.

4:3
50/60Hz

Stereo

Online 4

Monster Hunter

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Interno**

Dopo *Resident Evil Outbreak*, Capcom ritorna a cimentarsi con l'online gaming su PlayStation2. Come la reinterpretazione dello storico survival horror, *Monster Hunter* è un titolo radicalmente votato al gioco collaborativo, e la sezione per il singolo giocatore risente inequivocabilmente di questa scelta, suscitando alcune perplessità.

Monster Hunter si presenta come un gioco ibrido, per metà RPG e per metà hack 'n' slash. Nei panni di un (inizialmente aspirante) cacciatore, immerso in una non meglio precisata era fanta-preistorica, il giocatore si cimenta con una serie di quest dal livello di difficoltà crescente, impegnato a dare la caccia a diverse specie di mostri più o meno ingombranti, nerboruti e coriacei. La meccanica di gioco si articola fra sessioni di combattimento e momenti di recupero di elementi naturali da vendere, scambiare o combinare per ottenere oggetti e materiali sempre più preziosi e potenti.

Una volta creato il proprio avatar combinando il discreto repertorio di caratteristiche offerto (sesso, fisico, abbigliamento, voce ecc.), si può scegliere di specializzarsi nell'uso di armi da taglio o contundenti (tutte da provare le mastodontiche spade fatte di ossa animali, i martelli e le lance giganti), o di intraprendere la carriera dell'arciere, alla ricerca di munizioni sempre più potenti per sfruttare al massimo la nutrita serie di balestre che si renderanno disponibili nel corso del gioco. L'efficacia di una o dell'altra tecnica dipende fortemente dalla quest del momento. Può infatti capitare di dover cambiare il proprio 'orientamento bellico' per adattarsi alle caratteristiche di differenti compiti.

Il punto di partenza per la scelta delle missioni da affrontare è il villaggio, in cui si potrà (noiosamente) conversare con alcuni NPC, scambiare e vendere gli oggetti del proprio inventario, acquistare armature e armi, o crearne di nuove combinando elementi naturali (ossa animali, pellami e così via).

Gli ambienti di *Monster Hunter* sono convincenti, e la sensazione di trovarsi in un universo in cui uomini e natura convivono pacificamente (eccezioni a parte) è sempre molto forte. Elementi naturalistici e fantastici sono miscelati con sapienza, donando al comparto visivo un fascino degna di nota. Eppure il titolo Capcom non riesce a convincere completamente, e dopo poche sessioni di gioco la sensazione positiva iniziale lascia il posto a diversi dubbi. Innanzitutto, gli ambienti soffrono di una limitata percorribilità, mentre le possibilità di interazione sono inversamente proporzionali alle occasioni suggerite dagli occhi. Inoltre, la mancanza di una vera e propria narrazione di fondo trascina le quest nel baratro della ripetitività e della noia: missione dopo missione, è solo la difficoltà a crescere (fino a livelli davvero impegnativi, dato che le missioni single player sono molto simili a quelle per il gioco online, in cui si combatte in team contro il dinosauro di turno), mentre le strategie da utilizzare e i compiti da portare a termine si basano sempre sui medesimi principi.

La volontà di ottenere nuove armi e armature da sperimentare non è sufficiente a mantenere viva l'attenzione e la tensione, e le energie tendono a spendersi prevalentemente nel tentativo di domare un sistema di controllo e di inquadrature più ostile delle creature che dovrebbe consentire di sconfiggere. La telecamera non segue mai il movimento del cacciatore, a meno che non se ne corregga costantemente la traiettoria utilizzando il sesto dito della mano risparmiato dal layout dei comandi.

Ciononostante, c'è senz'altro del divertimento da cogliere online, dove il piacere di allestire strategie di caccia corali si interseca al fascino dell'idea di gioco in sé, risultando in un'esperienza multiplayer quantomeno diversa dal solito. Il problema è capire fino a che punto si è disposti a valorizzare quella che di fatto è solo una 'modalità' piuttosto che un vero e proprio 'gioco nel gioco'. Senza contare l'ingerenza di chi mette piede in rete senza la minima intenzione di collaborare...

Voto: Sei su dieci

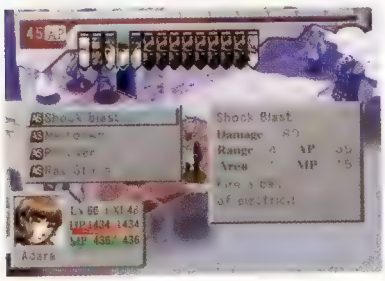
Affrontando le missioni in qualità di arciere, la modalità d'ingaggio cambia radicalmente: sfoderata la balestra, un mirino di precisione permette di colpire l'obiettivo anche da grande distanza

Tutti per uno...

Affrontare le missioni online assieme ad un massimo di altre tre giocatori, suddividendosi i compiti e diversificando l'utilizzo di armi e oggetti (trappole, bombe fumogene o assordanti, reti da cattura), permette di pianificare gli attacchi in maniera creativa, aumentando sia la gratificazione che le chance di successo. Il villaggio funziona da hub entro cui organizzare le proprie scorribande collettive dopo aver stretto legami con altri cacciatori approcciati nelle taverne.

Stella Deus: The Gate of Eternity

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **Atlus** Sviluppatore: **Pinegrow**



Stella Deus: The Gate of Eternity presenta una grafica di qualità superiore rispetto agli standard dei giochi strategici per PlayStation2, ma le sequenze narrative appaiono oltremodo statiche (nonché recitate maluccio dai doppiatori americani). Il character design, inoltre, è un po' blando, pur vantando una certa originalità

Reduce dai ritardi, dalle critiche e dagli eccessi sadici del coriaceo *Hoshigami* per PSone, Pinegrow (che all'epoca dei fatti narrati era nota come MaxFive) sembra aver aggiustato decisamente il tiro con *Stella Deus*. Gli sviluppatori nipponici non hanno certo prodotto un gioco perfetto, giacché la perfezione non è di questo mondo, ma le idiosincrasie che avevano tarpato le ali a *Hoshigami* sono ormai un ricordo lontano, che ha fortunatamente lasciato il posto ad un impianto di gioco estremamente curato.
Il genere è sempre lo stesso, ovvero quello degli strategici a turni, con l'aggiunta però di un bilanciamento quasi inappuntabile e di qualche piccola novità.

Le mappe a griglia, gli effetti del terreno sul movimento e sugli attacchi e gli assalti a base di armi e incantesimi sono quanto di più classico si possa immaginare per un gioco di strategia, e ovviamente non mancano in *Stella Deus*, ma è l'esecuzione pratica degli scontri a differenziarlo dalla concorrenza. Ciascun personaggio ha in dotazione un certo numero di punti AP, ed ogni azione comporta una spesa in tal senso, basata tra l'altro anche sul peso dell'equipaggiamento trasportato. Non c'è, inoltre, un ordine prestabilito in cui prodursi nelle azioni disponibili, il che amplifica notevolmente il clima strategico delle battaglie. Rispettando il limite degli AP, infatti, si può scegliere di non muovere per attaccare più di una volta, oppure di effettuare un solo assalto per poi battere in ritirata, o ancora di nascondersi e lanciare un incantesimo curativo o utilizzare un oggetto. Gli strateghi più smaliziati potranno addirittura giostrare gli AP per cambiare l'ordine dei turni dei propri eroi, magari al fine di scatenare devastanti attacchi combinati, o attirare i nemici in trappole nelle quali cadranno praticamente privi di AP, e quindi di possibilità di contrattacco.

Ovviamente *Stella Deus* offre quest secondarie di vario tipo (alcune implicano ricerche, altre innescano battaglie, altre ancora avviano sequenze narrative il cui finale varia semplicemente in base al livello dei personaggi), diversi compagni aggiuntivi e un ricco campionario di oggetti speciali ottenibili unicamente tramite un comodo processo di fusione, già visto in altre produzioni di questo tipo, ma comunque utile e ben accetto. I combattenti, a loro volta, oltre ad essere caratterizzati dalle immancabili classi, possono essere promossi (previo accumulo dei soliti punti esperienza), caricati con l'essenziale equipaggiamento (purtroppo un filo scarso in quantità e differenziazione) e dotati di un vasto set di abilità attive e passive, la cui acquisizione dipende da un ulteriore tipo di specifici punti ottenibili in battaglia.
Il tutto è piuttosto immediato e privo di complicazioni, ampiamente alla portata anche di chi è a digiuno di giochi strategici, tanto più che la mania della scalata ai livelli più elevati raggiungibili dagli eroi non sembra aver toccato *Stella Deus*, rendendolo più scorrevole dei suoi concorrenti e lasciando agli esperti lo sfizio delle sortite nelle catacombe (assimilabili ad una serie di arene in cui massacrare decine di mostri per guadagnare esperienza).
La stessa limitatezza dell'offerta di armi ed equipaggiamenti, unita ad un'intelligenza artificiale moderatamente incline a lasciarsi raggirare, semplifica in un certo qual modo la progressione nell'avventura, snellendo da un lato le fasi di preparazione e calmierando dall'altro la laboriosità dei conflitti.

Se all'ultima fatica di Pinegrow bisogna trovare un difetto, in effetti, questo sta proprio nella generalizzata semplicità di fondo, che ha comunque il merito di rendere *Stella Deus* adatto a chi ha intenzione di avvicinarsi per la prima volta al genere degli strategici a turni. Scavando un po' nelle meccaniche di gioco, ad ogni modo, anche i veterani troveranno sicuramente qualcosa in cui affondare i denti per qualche settimana, magari in attesa di produzioni più complesse e intricate.

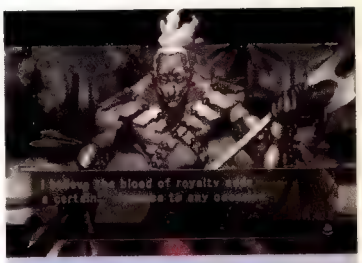
Voto: Sette su dieci

scheda tecnica

Video
4:3

Audio
Stereo
Dolby Pro Logic II

Gli scenari allestiti da Pinegrow sono ricchi di dettagli e abbondano in quanto a strutture naturali e non, il che li impreziosisce anche da un punto di vista prettamente strategico. È fondamentale, in tal senso, anche la possibilità di ruotare la visuale e zoomare sul campo di battaglia



Pessimismo e fastidio

In contrapposizione alle ambientazioni chiassose e coloratissime rese famose da Nippon Ichi, Pinegrow ha approntato per *Stella Deus* un mondo morente ed estremamente cupo, schiacciato da una nebbia mefitica destinata a provocare l'estinzione del genere umano. Tale immane disastro, inteso come volontà divina dai religiosi del pianeta, ha diffuso a macchia d'olio apatia e rassegnazione tra il popolo, generando di fatto un'atmosfera grigia e desolante adeguatamente sottolineata dalle tinte spente adottate per la grafica e dai sommessi temi musicali. Il tutto dona a *Stella Deus* un feeling estremamente particolare, sconosciuto agli altri esponenti del genere ed effettivamente classificabile come una delle caratteristiche principali del gioco.

Spikeout: Battle Street

Sistema: **Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Sega** Sviluppatore: **Interno**

4:3

Stereo
Dolby Digital

Split-screen	4
LAN	4
Online	4

Il comparto grafico di *Spikeout: Battle Street* è a dir poco datato, ma in fin dei conti fa il suo dovere grazie ad un sufficiente livello di pulizia e dettaglio e ad una soddisfacente fluidità, messa a dura prova unicamente nei momenti più caotici delle sessioni in multiplayer

It's a party!

Essendo nato per le schermaglie in multiplayer, *Spikeout* ha il suo fulcro nella modalità Battle Street. Quest'ultima, riconducibile ad una sintesi dello Story Mode, può essere affrontata da un massimo di quattro giocatori, chiamati a prendere parte all'avventura in split-screen, via cavo link oppure tramite Xbox Live (con tanto di comunicazione vocale e registrazione delle migliori prestazioni). Le possibilità di personalizzazione della sezione Battle Street consentono di variare parametri come la difficoltà, la presenza dei crediti, l'abilitazione del limite di tempo e l'eventuale inibizione del 'fuoco amico', mentre il gameplay beneficia di una lieve iniezione di dinamismo grazie alle discrete possibilità di cooperazione offerte in combattimento.

Pugno, pugno, calcio, salto, mossa speciale. E ancora pugno. Questo era il gameplay degli anni '80 e dei primi anni '90, e questo è ciò che Sega intende proporre agli utenti Xbox con *Spikeout: Battle Street*. Niente di più, niente di meno. La febbre del retrogaming, d'altra parte, impazza da tempo e le folle videogiocanti dovrebbero essere ansiose di accogliere a braccia aperte una sana ventata di semplice, immediata giocabilità di vecchio stampo. Oppure no? Nel caso di *Spikeout*, forse, no.

Sarà infatti per la manifesta idiozia degli avversari, capaci di correre insistentemente contro qualsiasi tipo di ostacolo solido, o magari per l'intrinseca bruttezza delle scene di intermezzo e per la patetica recitazione dei relativi (e altrettanto penosi) dialoghi, ma la mediocrità di *Spikeout: Battle Street* colpisce sin dal primo istante con la stessa violenza dei pugni sferrati dai suoi protagonisti, il che non è certo piacevole. Impegnarsi nella riconquista di Diesel Town, controllando alternativamente diversi personaggi a seconda dei livelli affrontati, non si rivela neanche per un istante un'esperienza genuinamente esaltante, tanto più che di problemi *Spikeout* ne ha un po' a tutti i livelli. L'azione, in effetti, è quella classica dei titoli di questo tipo, con l'utente che avanza pestando i nemici con combinazioni sufficientemente varie di calci, pugni, prese, attacchi aerei, mosse speciali e assalti portati con gli oggetti recuperati per strada e/o sottratti agli avversari. Ma il punto è che *Spikeout* è tutto qui, e non funziona neanche troppo bene. I controlli, infatti, rispondono con la dovuta solerzia, ma non brillano affatto per precisione e risultano talvolta un filo troppo contorti e complicati (complicati, si badi bene, non complessi), costringendo il giocatore ad improbabili acrobazie sul controller e sconfessando in parte quelle stesse premesse di immediatezza su cui è fondato l'intero gioco.

Il tutto è ulteriormente aggravato da un level design disperatamente piatto e privo di ispirazione, nonché dalle meccaniche di base delle schermaglie. Il fatto che le fila avversarie siano palesemente composte per un buon 90% da poveri ritardati, ad esempio, non impedisce agli oppositori di rivelarsi ossi sin troppo duri in più di un'occasione, ma soltanto per via della quantità lorda di picchiatori spediti all'indirizzo del giocatore e per le tattiche barbine da essi adottate. Pestare un teppista prendendo nel frattempo una valanga di calci dai suoi compari è tutt'altro che infrequente, mentre i boss (svegli più o meno come i loro tirapiedi) beneficiano sovente di irritanti aiuti dall'alto generosamente elargiti dai programmatori nipponici, chiaramente in difficoltà nell'implementazione di un'intelligenza artificiale decente. Mancando tale requisito primario, inoltre, *Spikeout* tenta di sopperirvi con una lunga serie di stratagemmi più o meno fastidiosi, non ultima l'impossibilità di continuare la partita dal punto in cui si è persa l'unica vita a disposizione (il che si risolve nella ripetizione dell'intero livello, previa rivisitazione della relativa e agghiacciante scena introduttiva). È vero che dopo un paio di tentativi è concesso ricorrere ad un'impostazione della difficoltà più clemente, ma ciò è consolatorio solo fino ad un certo punto...

Le animazioni sono generalmente elementari, ma in alcuni casi scadono apertamente nel ridicolo. La deambulazione di certe combattenti femminili tradisce preoccupanti disarticolazioni delle anche

Tristemente elementare, fondamentalmente trascurabile (come del resto l'audio che ne accompagna l'asfittica azione), interamente basato su stereotipi prelevati di peso dai manuali di game design della fine degli anni '80, totalmente privo di sorprese e amaramente prevedibile, *Spikeout: Battle Street* è, in altre parole, un prodotto noioso sino al midollo, i cui primi cinque minuti risultano inesorabilmente identici agli ultimi. Se questo non vi spaventa e siete disposti a tutto pur di tuffarvi in un aggiornamento (poco riuscito) delle atmosfere di *Double Dragon* e *Final Fight* accomodatevi pure, ma non dite che **Videogiochi** non vi aveva avvertito.

Voto: Quattro su dieci

Cold Winter

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **Vivendi Universal Games** Sviluppatore: **Swordfish Studios**

Sebbene non offra nulla più dei clichè tipici della spy story, la sceneggiatura firmata dal fumettista Warren Ellis si esprime al meglio attraverso la vitalità dei dialoghi, tra l'altro doppiati magnificamente

La storia del videogioco ricorderà il 2005 come l'anno in cui l'impiego della fisica assurge a definitiva consacrazione. *Half-Life 2* è stato l'antesignano. Elevando il medium a un livello di naturale concretezza, Valve ha anticipato i concorrenti al timone di un orientamento che sottopone la materia rappresentata alle leggi del moto in nome di un'interazione sempre più verosimile, accurata, consapevole. Spronati forse dalle potenzialità che l'imminente ricambio generazionale sussurra alle loro orecchie, sviluppatori più o meno noti sono ormai lanciatissimi in una corsa alla simulazione dei parametri fisici talmente febbrile da portare talvolta a equivocarne la reale portata nell'economia di gioco, dietro l'ingenua convinzione che da essa derivino spontaneamente dei benefici. In altre parole: non importa come, purché ci sia. È quanto accaduto a Swordfish Studios con il suo titolo d'esordio nel genere degli FPS, ibrido tra sparatutto e stealth massicciamente ispirato alla sfarzosa interazione ambientale del capolavoro Valve.

L'ex spia Andrew Sterling si muove in ambienti di modesta estensione letteralmente imburrati di elementi trasportabili, da analizzare o distruggere compatibilmente alle dimensioni e al peso di ciascuno. Le dinamiche di interazione si esprimono non solo con le armi, ma anche attraverso la pronta comparsa di un menu a tendina nel quale vengono elencate tutte le azioni di cui può essere fatto oggetto l'elemento che si ha di fronte. Scorrendone rapidamente le voci con la croce direzionale, si può ad esempio scegliere tra i molti modi di cui disporre un tavolo, se scagliarlo a mo' di arma contundente all'indirizzo di un nemico o poggiarlo su un lato per farsene scudo.

Questo stratagemma e anche foriero di attività investigative insolite per il genere. Al fine di attingere ai beni indossati dai nemici abbattuti è necessario attivare la funzione di ricerca che ne consenta l'ispezione. Misurato dal progressivo svuotamento della barra di screening, il tempo speso in questo modo espone a tutti i pericoli circostanti esattamente come accadeva all'agente 4125 mentre, furtivo, ispezionava l'arredamento in *Impossible Mission* di Epyx. La quantità di munizioni o energia recuperabile esaminando i corpi inermi non viene stabilita del tutto a caso. Quanto più elegante è il metodo prescelto nell'eliminazione dei propri oppositori, tanto più proficua si dimostra la perquisizione dei loro cadaveri. Esibirsi in un massacro imbracciando un fucile mitragliatore è una pratica certamente meno remunerativa di una discreta sequenza di esecuzioni scandita da letali colpi alla nuca.

Per il resto, *Cold Winter* si distende esangue sulla classica struttura di un FPS a missioni, affidandosi con devozione quasi rituale a modalità e ritmi consolidati. Un supervisore tiene solitamente aggiornati sullo stato della missione in corso, informando via radio sui prossimi obiettivi da sbrigare, sulle procedure più idonee per farlo, sulle minacce eventualmente sopraggiunte e così via. Imprevisti poco fantasiosi (ad esempio, il percorso indicato in fase di briefing si scopre impraticabile, obbligando a trovarne un altro) si alternano a conflitti a fuoco ancor meno esaltanti, per di più minati da una perenne insicurezza del frame rate.

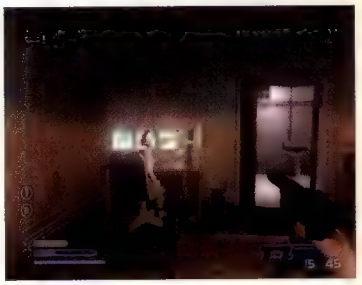
Tuttavia, le radici della mediocrità di *Cold Winter* affondano nell'errata convinzione che il consenso ottenuto da *Half-Life 2* sia dipeso dalle semplice inclusione di un eccellente motore fisico. Laddove Valve ha saputo creare opportunità di gameplay emergente, *Cold Winter* si ripiega narcisisticamente su se stesso, imbottigliando chi gioca in una dimensione dove tanta interazione, quando non è superflua, appare ottusamente imposta. Raramente si è chiamati a compiere delle scelte. Spossessato della propria personalità, l'utente si limita a prendere meccanicamente parte alla sequenza di 'sketch' allestita dagli autori, senza che abbia mai la possibilità di approdare a vera emancipazione. L'unico inverno avvertibile nel titolo Swordfish Studios, insomma, è quello della creatività.

Voto: Cinque su dieci

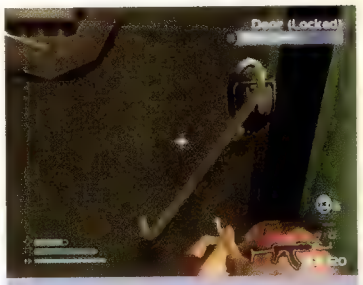
4:3

Stereo

Split-screen 4
Online 8



Un rilevatore di prossimità indica la distanza dall'obiettivo e la sua esatta ubicazione



Self service

Non tutti gli oggetti sono reperibili in natura in *Cold Winter*. Alcuni strumenti speciali devono essere fabbricati previa raccolta e successiva combinazione della materia prima necessaria. È il caso di primitivi passe-partout prodotti dalla fusione di pinzette e schegge di metallo. Anche in questo caso, l'idea è implementata in maniera tale da prestare il fianco a più di una critica. È il gioco stesso a richiedere anticipatamente gli strumenti da cui ricavare il necessario, provvedendo autonomamente a combinarli una volta completata la raccolta. Una facoltà pretestuosa che complica, piuttosto che approfondire, le dinamiche esplorative.

Stronghold 2

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **Take 2** Sviluppatore: **Firefly Studios**

Pentium IV 1.4GHz
256MB RAM
Scheda grafica 32MB (DirectX 9)
2.5GB su hard disc

Pentium IV 2GHz
512MB RAM
Geforce 4 Ti4200
2.5GB su hard disc

LAN	8
Online	8

L'introduzione manifesta chiare influenze dalle bellissime sequenze di *WarCraft III*, tanto nella regia quanto nella narrazione

Custom castle

L'editor di livelli consente una personalizzazione pressoché totale dello scenario. Conformemente alla dicotomia della modalità principale, è possibile scegliere l'approccio pacifico o bellico, così come una mappa della campagna principale o uno scenario dove dedicarsi all'edificazione pura e semplice. Gli obbiettivi delle missioni personalizzate sono selezionabili da una gamma sconfinata, e consentono agevolmente all'utente di creare missioni del tutto paragonabili a quelle della campagna principale.

Ogni appassionato di videogiochi strategici, almeno una volta nella sua carriera, ha ceduto alla tentazione di chiudersi a guscio nella propria base, tentando di erigere un sistema difensivo impenetrabile. Nella maggior parte dei casi (come testimonierà qualunque veterano di *StarCraft*) questa scelta porta al soffocamento ad opera di avversari graziati dall'uso indisturbato delle risorse dell'intera mappa. Tuttavia, nel 2001, Firefly Studios prese atto di questa tentazione e creò, a distanza di due anni l'uno dall'altro, *Stronghold* e *Stronghold: Crusaders*.

A tratti veri e propri 'simulatori di maniero' (soprattutto *Stronghold*), a tratti RTS più convenzionali (soprattutto *Stronghold: Crusaders*), ora i due prodotti abdicano, e fanno gli onori di casa a *Stronghold 2*, signore per diritto tecnologico e natura tridimensionale. In effetti è proprio questa, superato un caricamento iniziale di durata avvilente, la prima evoluzione ad essere evidente: accantonati i (pur dettagliati) livelli bidimensionali dei predecessori, Firefly Studios ha sfornato un ottimo motore 3D che raffigura con degna accuratezza tanto i furiosi assedi quanto la placida vita quotidiana della rocca.

Il dualismo appena descritto non è emerso per caso: si tratta della seconda novità a meritare menzione. La campagna in singolo, piatto forte di un gioco maggiormente improntato all'esperienza offline, è affrontabile selezionando due differenti approcci: il primo è incentrato sul raggiungimento di determinati obbiettivi riguardanti lo sviluppo economico e sociale, la creazione del feudo perfetto. Questo può concretizzarsi nella costruzione di un particolare edificio che rappresenti una conquista civica per la comunità di cui è deputata la gestione, nel raggiungimento di un determinato standard di qualità dell'alimentazione o nella creazione di un equo sistema fiscale. Il secondo approccio riguarda la vicenda di un re decaduto di cui sostenere le sorti, e vede il giocatore giostrarsi in una più convenzionale serie di disperate difese, assedi, ritirate strategiche e assalti all'arma bianca.

La gestione dello sviluppo (civile o militare che sia) è alquanto intuitiva e avviene per rami tecnologici, come in altri innumerevoli strategici: lo stoccaggio di un'abbondante quantità di pietra, legna, cibo è un requisito indispensabile per il mantenimento di una popolazione numerosa. Popolazione che non tarderà a stancarsi del proprio leader e ad abbandonare la rocca se verrà a mancare un'adeguata e varia alimentazione, o se il leader si dimostrerà incapace di fornire protezione contro banditi, lupi o le armate nemiche.

All'estendersi del possedimento, i processi economici si fanno più complessi: la crescita della popolazione spinge all'edificazione di un maggior numero di abitazioni, la necessità di dotarsi di diversi tipi di armi (lance, frecce, baliste, catapulte) obbliga alla costruzione di apposite officine. Oro e punti onore crescono di importanza, permettendo rispettivamente di acquisire tecnologie e processi produttivi più avanzati e di sottomettere nuovi territori.

Da questo punto di vista (risorse/crescita/tecnologia) ci si muove nei classici terreni del genere. Il gioco non crea, cancella né modifica alcuna regola, risultando da un lato estremamente accessibile a chi abbia un minimo di confidenza con la 'tradizione RTS', dall'altro lievemente stomachevole a chi della suddetta tradizione si senta sazio da anni. La cifra distintiva è ovviamente la flessibilità e il divertimento garantito dal sistema d'assedio, e l'attenzione agli aspetti gestionali cui si faceva menzione. Aspetti che non risultano necessariamente interessanti né decisivi, ma che conferiscono al gioco una sua precisa identità.

Un po' *Medieval: Total War*, un po' *Sim City*, *Stronghold 2* è una soluzione ibrida, un gioco particolare che non deve certo annaspare tra i flutti di una concorrenza inferocita. Firefly Studios ha ricavato una propria nicchia, e con il suo ultimo prodotto dimostra l'intenzione di non venire meno al proprio (alto) standard di qualità. Chiarito che si tratta di un gioco vagamente specialistico, non c'è nessun altro serio problema che **Videogiochi** senta il bisogno di segnalare.

Voto: Sette su dieci

Pariah

Sistema: **PC (ver. testata), Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Groove** Sviluppatore: **Digital Extremes**

Pariah è 'un altro FPS'. *Pariah* consente di deambulare attraverso uno sconosciuto e linearissimo pianeta, di guidare dei mezzi, di mettere le mani su una decina di armi e di sventare la minaccia di una terribile arma aliena (con la sorpresissima di un militare fanatico che desidera l'apocalisse). *Pariah* è la risposta, priva di convinzione, capacità o tempismo, agli standard imposti da *Halo 2* e *Half-Life 2*.

Il processo imitativo non ammette derive creative, tanto evidente è il percorso da seguire: il collage. Parlare di citazionismo è fuori luogo, ci si trova semmai di fronte ad un recinto culturale del quale molti sviluppatori di sparatutto sembrano inconsapevoli prigionieri. Il dottor Jack Mason, pacifico per indole ma combattivo per necessità, compie un atterraggio d'emergenza in compagnia di una misteriosa donna di nome Karina. Mason affronterà una ventina di livelli già noti e veduti, dalla torre di comunicazione alla prigione, dalla centrale energetica ad un treno in corsa. Piloterà tre diversi mezzi (leggero-medio-pesante) accomunati dal pessimo design e dalle assurde caratteristiche delle armi di bordo. Attraverserà interminabili vallate che superati i 40 gradi di pendenza si oppongono agli sforzi del giocatore con il più classico e fastidioso dei muri invisibili. Affronterà centinaia di avversari sostanzialmente tutti uguali (ad eccezione dei due boss finali) e parteciperà ad alcuni 'eventi' come la difesa di una postazione antiaerea o un mediocre scontro tra astronavi offrendo fuoco di supporto. Dovrà inoltre recitare delle battute mal congegnate, essere ripreso da una regia scadente, ed in generale fare da protagonista di una vicenda insopportabilmente noiosa. Se nell'ultima mezz'ora una lieve accelerazione narrativa desta dal torpore precedente, è solo per rendere vulnerabili al fendente inferto dalla sgraziatissima sequenza conclusiva.

Laddove sopravvivesse a tutto questo, Mason assisterà a degli eventi che potrebbero (e in effetti dovrebbero) portarlo a manifestazioni di autocoscienza raideniana ("ma io sono racchiuso in un videogioco!"). Si parla di bidoni che esplodono, ma i cui frammenti restano sospesi a mezz'aria a poca distanza dell'epicentro della deflagrazione. Si parla di esseri umani che, ricevuto il colpo ferale dalla più 'umana' delle armi a disposizione, verranno scagliati in aria da forze misteriose, mentre il soldato affianco, sottoposto ad un bombardamento missilistico, si accascerà compostamente al suolo come se avesse ingerito una ciliegia avvelenata.

Accanto a questi puri e semplici difetti di programmazione vanno citati dei fenomeni meno gravi, ma ai quali, in un videogioco del 2005, sarebbe preferibile non dover più assistere: soldati nemici che affluiscono in massa da quella che, ad un'indagine successiva, si rivela una minuscola stanzetta senza altri ingressi; soldati che, apparsi sul percorso appena 'ripulito' da Mason, fumano in tutta tranquillità un sigaro in un prato cosparso di cadaveri; altri soldati che restano in silente attesa perfettamente nascosti dietro a dei ripari, per saltare fuori solo quando il giocatore (pur silenzioso) attraversa la linea di reazione prevista dal codice: *Half-Life* ha ormai sette anni, ed è oggi lecito pretendere di misurarsi con intelligenze artificiali che reagiscano in modo plausibile in base alla 'sfera percettiva', e di affrontare pertanto situazioni dinamiche dove l'attenzione e la discrezione consentano di guadagnare magari una posizione vantaggiosa, o di sbarazzarsi dei nemici con più criterio.

Gli elementi ludici sciacallati all'ultimo lustro di storia degli sparatutto, ad ogni modo, sono ancora mercanzia troppo recente perché inducano a repulsione o malsopportazione: *Pariah* si può giocare, e a tratti può anche risultare piacevole. Ma è sufficiente aver intravisto l'offerta di Bugie e Valve per capire che *Pariah* è un gioco privo di un vero obbiettivo, di un'identità e, in sostanza, di una ragion d'essere. Il collage di componenti (più o meno noti, più o meno tollerabili) mantiene adesione dal primo all'ultimo secondo, ma è un Frankenstein che non restituisce un'impressione di vita propria, incerto anche nel suo semplice trascinarsi.

Pariah non vale una rancorosa bocciatura, perché in effetti nulla ha mai promesso. *Pariah* non vale una qualsivoglia lode, perché in nulla si distingue.

Pariah, soprattutto, non vale sette ore della vita di nessuno.

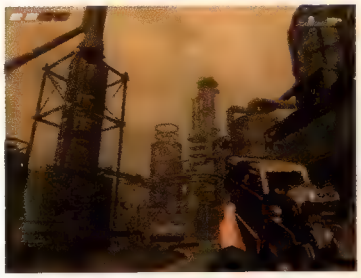
Voto: Cinque su dieci

scheda tecnica

Pentium 4 a 1.4GHz
256MB RAM,
Scheda grafica 32MB
Scheda audio (DirectX 9.0C)
2.5GB su hard disk

Pentium 4 a 2GHz
512MB RAM
Scheda grafica da GeForce 3
Scheda audio (DirectX 9.0C)
2.5GB su hard disk

LAN	16
Online	32



Le armi Gatling esistono con l'unico scopo di garantire una cadenza di fuoco estrema: inutile inserirle in uno sparatutto (con relativa pioggia di bossoli) se poi non sparano più di 5 o 6 colpi al secondo, ed il rumore è il solito ta-ta-ta delle normali mitragliatrici

Evolved gunfire

Benché difficilmente innovativa (la Dispersion Pistol di *Unreal* ha compiuto ormai sette anni), la possibilità di upgradare progressivamente l'arsenale tramite i 'bonus potenziamento' suscita un certo interesse, e spinge a sperimentare differenti approcci distruttivi. Il lanciagranate, il bulldog e il fucile da cecchino vedono la loro efficacia sensibilmente accresciuta già al primo dei tre upgrade disponibili, mentre altri, come il fucile al plasma, non compiono particolari salti di qualità. Non è molto, ma nella desertica aridità del gameplay di *Pariah* anche una sorso d'acqua fresca può fare la differenza.

4:3
16:9

Stereo
Dolby Digital 5.1

Split-screen	2
LAN	8
Online	8

Contenuti scaricabili

Le variazioni cromatiche della traiettoria ideale suggeriscono dinamicamente i momenti più indicati in cui agire sul freno (rosso), mantenere la velocità costante (giallo) e accelerare (verde)

Drivatar

'Drivatar' è il bisticcio linguistico che dà il nome ad una delle opzioni più interessanti d *Forza*. Si tratta di una modalità attraverso cui la CPU elabora le prestazioni del giocatore in specifici test per dare vita ad un pilota virtuale che ne rifletta lo stile di guida. L'alter ego risultante può essere successivamente introdotto nelle varie competizioni in luogo dell'utente, ma le sue eventuali vittorie premiano con compensi ridotti. L'assenza di limitazioni rende teoricamente possibile il completamento dell'intera modalità carriera senza muovere un dito ma, di fatto, il drivatar si dimostra realmente utile solo in vista di tornei particolarmente duraturi qualora non si disponga di tempo da investire.

Forza Motorsport

Sistema: **Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Microsoft** Sviluppatore: **Microsoft Game Studios**

Forza Motorsport contro *Gran Turismo 4*. Ovvero, cronaca dell'ultima bordata Microsoft ai danni della nave ammiraglia Sony in uno scontro qualitativo radicato nel contesto più ampio della guerra tra sistemi d'intrattenimento elettronici. In fin dei conti, alimentare la tensione al miglioramento rientra nelle logiche di una sana competizione, e sebbene non introduca nulla di realmente originale, il contributo di Microsoft Game Studios al genere delle simulazioni di guida attua un rimescolamento strutturale degli schemi classici apprezzati in *Gran Turismo*, stando bene attento a non allontanarsene mai. Probabilmente, senza *Gran Turismo* oggi *Forza Motorsport* non esisterebbe. Non nella sua forma attuale almeno. Di fatto, chiunque possieda dimestichezza con la serie Polyphony si sentirà immediatamente a suo agio in *Forza*.

La modalità carriera esige la creazione di un profilo nel quale venga innanzitutto specificata l'appartenenza a una regione geografica tra le tre riconosciute: americana, europea o asiatica. Tutt'altro che accessoria, la distinzione in blocchi influenza la disponibilità delle ditte automobilistiche che vi appartengono a stringere accordi economicamente vantaggiosi, a loro volta direttamente proporzionali al grado di notorietà ottenuto. Come in un gioco di ruolo, *Forza* offre sostanza numerica alla progressione delle proprie fortune, innescando una vera e propria ascesa di livello in livello sulla scorta dei crediti accumulati. L'istituzione di un profilo coincide col primo passo di questa scalata, proiettando all'interno di una realtà definita da una quantità colossale di opzioni di gioco. La compilazione di un elenco anche solo vagamente rappresentativo costituirebbe impresa ardua anche per il più ambizioso dei comunicati stampa. Prima di scendere in pista è pertanto saggio trattenersi nella schermata di regolazione degli aiuti. Tra i tanti, si distinguono la resistenza ai danni sopportati dai vari componenti della vettura, la visualizzazione o meno della traiettoria ideale e, infine, il grado di ostilità delle intelligenze avversarie. I compensi percepiti al termine di una gara variano drammaticamente in base al tasso di difficoltà risultante dall'interazione di tutti i fattori coinvolti.

La soddisfazione personale non rappresenta dunque l'unica motivazione a pretendere il massimo da se stessi. Simile a una materia plastica, *Forza* non si impone all'utente ma si lascia modellare per adattarsi alle sue esigenze, alla sua abilità e alla sua voglia di mettersi alla prova. In nessun altro titolo analogo lo sviluppo dell'avatar digitale rispecchia quello del soggetto al di qua dello schermo.

Il comportamento dei veicoli si affida a parametri fisici complessi e verosimili, sebbene non altrettanto capillari e incisivi come quelli di *Gran Turismo 4*. Il battito cuore trasmesso dalla guida di un irritabile bolide da 400 cavalli resta nervoso appannaggio del titolo Sony, e basta semplicemente allungare il muso a un centimetro dall'asfalto per sperimentare il divario in tutta la sua raggelante evidenza. Inverso l'esito del confronto allorché si consideri l'implementazione delle intelligenze artificiali. La condotta degli antagonisti si sforza di imitare i tempi di assimilazione come pure i comportamenti di un essere umano. Gli altri piloti sanno acclimatarsi gradualmente ai circuiti, limando i propri tempi all'aumentare dei giri effettuati. Consapevoli della presenza di altre vetture su pista, ostacolano i sorpassi quando possibile e ricambiano amorevolmente a sportellate le scorrettezze subite. Sebbene non possano ancora definirsi delle 'personalità', le intelligenze artificiali attive sui tracciati di *Forza* contribuiscono ad assottigliare la linea di demarcazione che separa le competizioni offline da quelle online come nemmeno in *TOCA*.

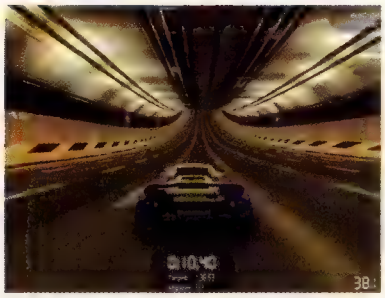
Se *Gran Turismo 4* è "il piacere della guida senza l'asfissiante ingerenza della competizione", *Forza Motorsport* scatena l'inferno della competizione caricandola di tutte le responsabilità della guida. Il gioco che gli utenti Xbox aspettavano.

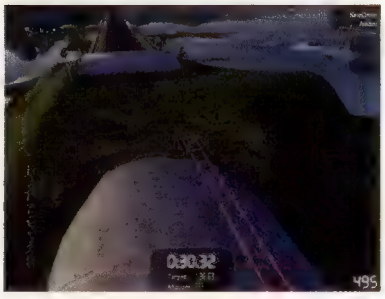
Come nella serie Polyphony, ogni competizione è organizzata in tornei accessibili nel rispetto di determinati requisiti quali nazionalità del veicolo, anno di produzione e così via. Contrariamente al suo ispiratore, *Forza Motosport* si preoccupa di scremare i veicoli inadatti tra tutti quelli posseduti, presentando al momento della selezione del torneo solo quelli effettivamente idonei

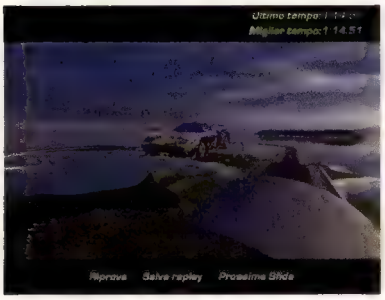
Voto: Otto su dieci

Trackmania Sunrise

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **Deep Silver** Sviluppatore: **Nadeo**







Il fulcro del gioco è rappresentato dalle acrobazie, e solo i replay riescono a rendere al meglio il brivido delle folli figure che le vetture di *Trackmania Sunrise* riescono a dipingere nell'aria

Trackmania Sunrise riesce a coniugare due dei divertimenti preferiti dai bambini: giocare con le macchinine e creare i circuiti entro cui farle correre, dando libero sfogo alla propria fantasia. Ma la natura digitale del titolo Nadeo libera dalle rigide leggi fisiche, tant'è che è sufficiente piazzare correttamente alcuni corridoi di accelerazione per proiettare i bolidi a velocità prossime a quella del suono, facendogli superare lunghissimi baratri, enormi giri della morte e sconfinati specchi d'acqua. Tutto quello che le più belle piste Hot Wheels non permettevano di ottenere è ora nelle mani di bambini cresciuti e non che, tramite un editor semplice ma completo, possono concretizzare ogni possibile perversione di tipo automobilistico. E correrci sopra.

Trackmania Sunrise non è uno strumento per modder mascherato da videogioco, ma è innegabile che l'editing sia il fulcro del gameplay. Sia perché il solido supporto multiplayer online sembra spronare la condivisione dei circuiti autoprodotti, sia perché si è obbligati a sfruttare l'editor anche nelle modalità single player. Più specificatamente, in quella denominata Puzzle, il giocatore si troverà davanti a una serie di livelli nei quali sono indicati solo il punto di partenza e quello di arrivo. Lo scopo è collegare i due estremi impiegando i tasselli a disposizione, facendo in modo che il tracciato sia percorribile entro un dato tempo massimo.

Superando le prove si guadagnano nuovi tasselli dell'editor, sempre più spettacolari, ma per collezionarli tutti è comunque necessario completare il gioco anche nelle modalità Race, Platform e Crazy. Se la prima è una frenetica corsa contro il tempo (a velocità davvero incredibili), la seconda richiede movimenti ragionati e precisi, come suggerisce il nome. In questo caso non si verrà penalizzati per aver affrontato la prova troppo lentamente, ma solamente quando si vola fuori dal circuito. Crazy, infine, consiste in una serie di 16 gare consecutive contro avversari immateriali (Nadeo ha deciso di non implementare le collisioni fra le auto, neanche nelle modalità online) da concludere al primo posto. È senza dubbio la modalità più frustrante: i tracciati sono solitamente corti, ma bisogna conoscerli alla perfezione per riuscire a conquistare il numero di medaglie necessarie a proseguire. Sebbene l'approccio 'try & die' sia per certi versi fastidioso, la brevità delle singole gare stimola l'insistenza piuttosto che la frustrazione.

Nadeo non ha creato un nuovo gioco, sia chiaro: *Sunrise* non è altro che una versione aggiornata del precedente *Trackmania*, ma la cura e la fantasia che caratterizzano i nuovi tracciati (in certi casi meno spettacolari come architettura, ma assolutamente più azzeccati in termini di 'espressività' del gameplay) rinfrescano adeguatamente lo schema di gioco. Niente più curve o salti ciechi, dove troppo spesso la discriminante era la fortuna piuttosto che l'abilità: ora gli unici errori possono essere imputati al giocatore, e vengono puniti in maniera particolarmente severa. Il successo del primo episodio sembra inoltre aver convinto il produttore ad allocare un budget maggiore per il reparto grafico, e l'effetto finale è impressionante. Il *Sunrise* del titolo non è casuale, e fa riferimento alla capacità del nuovo engine di riprodurre in maniera spettacolare albe, tramonti e qualsiasi situazione nella quale gli effetti di illuminazione giochino un ruolo da prima donna. L'effetto esagerato e un po' pacchiano si sposa bene con l'incredibile velocità alla quale si muove il tutto, generando una cascata di colori dall'effetto ipnotico.

Trackmania non viene stravolto dal suo successore, ma le migliorie tecniche e i significativi ritocchi al gameplay garantiscono a quest'ultimo la dignità di una produzione di ben altra caratura. L'immediatezza dei controlli e la spettacolarità dei replay ne fanno il vero erede degli ormai appassiti coin-op. Il che rende ancor più curioso il fatto che ad oggi non sia stata ancora realizzata una versione console...

Voto: Otto su dieci

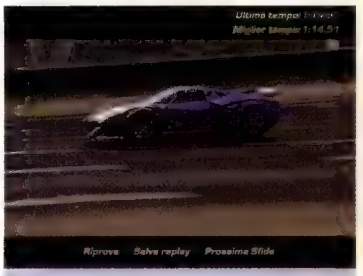
scheda tecnica

Pentium II 450MHz
64MB RAM
Scheda grafica 16MB
900MB su hard disk

Pentium IV 1GHz
256MB RAM
Scheda grafica 64MB
900MB su hard disk

LAN	32
Online	32

Memorizzare la velocità più adatta per ogni sezione del tracciato è importante tanto quanto l'abilità nel controllare l'auto



Vecchio e nuovo

La genialità di *Trackmania Sunrise* non consiste solamente nell'aver saputo legare le meccaniche del vecchio *Race Destrucion Set* con quelle di *Wipeout*. La miscela di questi due elementi riesce a innescare la corretta reazione solamente grazie al potenziale della Rete, che rende possibile la condivisione dei propri tracciati, indirizzando la competitività più sul piano creativo che su quello dell'abilità al volante. Questo implica che per mantenere alto l'interesse sul lungo termine, Nadeo avrà l'onere di distribuire nuovi contenuti per aggiornare il gioco: sotto questo profilo, fa ben sperare il supporto di cui ha goduto in precedenza *Trackmania*.

4:3

Stereo
Dolby Surround

Split-screen 2

La discreta modellazione delle vetture riproduce con efficacia modelli fondamentali della storia di Alfa Romeo, come ad esempio la 147 e la 156 in tutte le varianti possibili e immaginabili, la nuovissima GT, la 155 TI da competizione, la 75 Turbo Evoluzione, la rivoluzionaria SZ, la Giulia e, err... l'Alfasud

Sfida!

Le Sfide inserite nel novero delle competizioni da affrontare nella modalità Dinastia sono prove di abilità in cui è possibile vincere equipaggiamenti aggiuntivi. Sono divise in cinque categorie e prevedono eventi come Trappola (che richiede il passaggio per i checkpoint ad una velocità superiore a quella indicata), Supera il Limite (il giocatore deve percorrere interi tratti di pista senza scendere sotto una certa velocità), Guida Pulita (in cui è imperativo evitare le collisioni), Inseguimento e Fuga. Sempre nella modalità Dinastia, infine, si possono affrontare delle gare a tempo, i cui risultati possono poi essere inseriti in rete all'interno di una completissima classifica mondiale.

SCAR Squadra Corse Alfa Romeo

Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox, PC** Versione: **Europea** Produttore: **Black Bean** Sviluppatore: **Milestone**

Nato dalla sinergia tra gli sviluppatori milanesi di Milestone e Alfa Romeo, *SCAR* può essere visto come una sorta di affermazione dell'italico orgoglio tanto in campo videoludico quanto automobilistico. E, in quanto frutto di menti italiane, il titolo pubblicato da Black Bean ricorre massicciamente a quell'originalità che ha reso famoso il made in Italy nel mondo, proponendo nella fattispecie il primo esempio di gioco di ruolo automobilistico. Definizione abbastanza balzana, questa, spiegabile con il fatto che in *SCAR* non sono le vetture a dover essere modificate per aumentarne il rendimento, bensì le abilità del pilota. Questi, infatti, dovrà spendere i 'punti esperienza' guadagnati in pista per migliorare le proprie capacità di guida, incrementabili anche tramite la conquista dell'apposito equipaggiamento (caschi, guanti, tute e scarpe).

Per quanto riguarda le modalità di gioco, quelle dedicate l'azione istantanea e al multiplayer (uno contro uno, senza altri avversari in pista) non aggiungono nulla di nuovo al panorama delle simulazioni automobilistiche, mentre la sezione Dinastia costituisce il cuore pulsante di *SCAR* e simula la carriera e la maturazione del pilota interpretato dal giocatore.

Alla base di tale modalità si trovano i tornei, disponibili in cinque categorie di difficoltà crescente e frazionati a loro volta in Eventi XP (gare brevi e non troppo dure in cui guadagnare esperienza), Eventi a Premio in cui si corre per conquistare nuovi equipaggiamenti, Trofei composti da sfide di media durezza e, infine, veri e propri Campionati deputati ad ospitare le competizioni più lunghe e combattute in assoluto. Il tutto si svolge su tracciati reali come Laguna Seca e Hockenheim e su strade che attraversano i più bei paesaggi della penisola, dalla campagna toscana alla costa napoletana, passando per le vie di Milano e Firenze. Ma indipendentemente dallo scenario su cui si vanno a posare le ruote, lo scopo del gioco è sempre quello, ovvero incrementare il proprio bagaglio di esperienza. È quest'ultima, infatti, a consentire il miglioramento delle caratteristiche del pilota, delineate dalla condizione fisica (che, una volta giunta a zero per lo stress, deforma per un po' il campo visivo), dalla visione e dall'anticipazione (fondamentali per l'attuazione del Tiger Effect, che 'riavvolge' gli ultimi secondi di gara per offrire una seconda chance dopo eventuali incidenti), dalla capacità di intimidire gli avversari e indurli all'errore, dalla concentrazione, dalla resistenza fisica, dall'abilità con sterzo e cambio (che migliorano rispettivamente la manovrabilità e l'accelerazione della vettura) e dalla rapidità nel riprendersi dopo gli urti.

Al servizio di cotanto impianto di gioco dovrebbe esserci, nelle intenzioni degli sviluppatori, una fisica ultrarealistica, ma le cose non stanno esattamente così. *SCAR* è infatti un arcade, in fin dei conti, con un modello di guida fortemente improntato al sovrasterzo e alle conseguenti derapate in cui il muso delle vetture tende a chiudere la curva. Il che, anche ad un'analisi superficiale, non è propriamente realistico, visto e considerato che quasi tutte le auto riprodotte da Milestone sono a trazione anteriore. L'effetto, probabilmente, deriva in parte anche dall'eccessivo rollio delle macchine, ma a ben vedere incrementa la godibilità del titolo e lo rende più dinamico (sempre se lo si considera come un arcade, s'intende). Un minimo di sofisticazione, ad ogni modo, non manca, dato che le povere Alfa coinvolte negli incidenti subiscono visibilmente danni di notevole entità e che è possibile attivare o disattivare aiuti di guida come l'assistenza allo sterzo (che ha però il difetto di addormentare un po' troppo la reattività delle vetture), l'ABS e il TCS. L'intelligenza artificiale, da parte sua, si avvale della tendenza degli avversari a darsi battaglia tra loro, ma pecca di una certa semplicità nel comportamento dei concorrenti nei confronti del giocatore, al quale la CPU va a dare fastidio solo sporadicamente e talvolta in maniera fondamentalmente scorretta.

Alla luce di quelli che soltanto entro certi limiti possono essere considerati autentici difetti, *SCAR* rappresenta un'ottima scelta per gli amanti delle Alfa Romeo, per gli appassionati di giochi di guida di stampo arcade e per chi cerca un prodotto economico ed immediato con cui ingannare il tempo, nonché un ottimo rilancio per il videogioco italiano. Il che non è affatto poco.

Il motore grafico di *SCAR* non è esente da affanni di vario tipo (non ultimo il brusco cambio del livello di dettaglio delle vetture all'approssimarsi delle stesse), ma viene adeguatamente soccorso da una sezione audio inclusiva dei remix di alcuni temi musicali composti per il cinema da Ennio Morricone

Voto: Sette su dieci

Qual è la differenza tra il videogiocatore e l'italiano medio?

Se la tua risposta è: "la possibilità di avere un'informazione quotidiana sulla sua principale passione", allora non conosci GamesRadar.

gamesradar.it

IL MEGLIO PER I VIDEOGIOCATORI

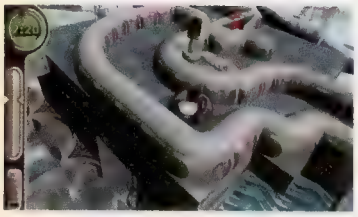
E' il quotidiano pieno di NOTIZIE, ANTEPRIME e RECENSIONI di tutti i videogiochi.

Lo trovi ogni giorno ONLINE all'indirizzo http://www.gamesradar.it

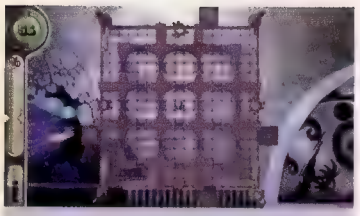
La differenza tra il videogiocatore e l'italiano medio devi trovarla da qualche altra parte.

Archer Maclean's Mercury

Sistema: **PSP** Versione: **Americana** Produttore: **Ignition** Sviluppatore: **Awesome Studios**



Ogni livello di gioco può essere affrontato in due via WiFi. Ovviamente in chiave agonistica. Il blob del giocatore avversario (rappresentato sotto forma di ghost) non può entrare in contatto col proprio. E meno male...



Senza sensore?

E così, la versione americana di *Mercury* è uscita senza il sospirato sensore. Ma quella europea? Voci di corridoio sussurrano la possibilità che il tilt sensor trovi prima o poi una via per gli scaffali dei negozi, ma non è chiaro se nella forma di 'allegato' alla versione europea del puzzle game di Maclean o di un suo eventuale seguito. In ogni caso, il sensore esiste, ed è già particolarmente avanzato. Piuttosto che inclinarsi all'interno dello schermo di PSP, il piano di gioco si 'aggancia' al sistema per aumentare l'illusione. Il meccanismo di rivelazione è inoltre regolabile in termini di sensibilità e di risposta alle oscillazioni prodotte dall'utente.

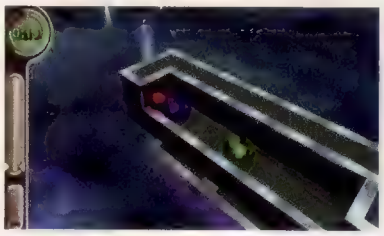
Gli sviluppatori hanno tutte le ragioni di indispettirsi quando la critica maltratta o addirittura stronca i loro prodotti per la latitanza di caratteristiche annunciate in sede di anteprima. Soprattutto quando questa latitanza di fatto non sminuisce la qualità dell'intrattenimento proposto. Nel caso di *Mercury*, sebbene Maclean non abbia mai assicurato il contrario, l'assenza di quel sensore di movimento appositamente sviluppato da Awesome Studios e sperimentato con sorpresa da **Videogiochi** (numero 011) provoca comunque un certo rammarico. Perché era più di una caratteristica: era il fondamento dell'idea stessa. Inclinare i livelli di *Mercury* agendo sul disco analogico piuttosto che orientando la console, genera pertanto l'impressione di avere il controllo diretto del mercurio, di essere quel mercurio, piuttosto che di sentirlo scivolare fra le dita. In *Mercury* non si percepisce un'attrazione gravitazionale ma si produce una semplice spinta accelerativa.

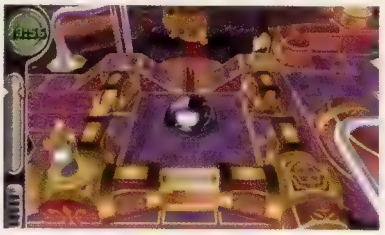
Ma nessuno è mai stato un 'blob' di mercurio in un videogioco prima d'ora. Soprattutto non uno così credibile. Il che fa della proposta di *Mercury* un'esperienza comunque nuova al di là del sensore di movimento. Il primo dei sei mondi (principali) di gioco è tanto un'introduzione alla logica dei puzzle quanto alle dinamiche del metallo globulare. La fisica coinvolta nella rappresentazione di quest'ultimo impressiona tanto nei piccoli quanto nei grandi movimenti, nelle parabole in volo, nelle zigzaganti traiettorie terrestri, nelle cadute. A seconda della velocità, l'adesione ad uno spigolo può flettere o dividere, l'attraversamento di uno stretto passaggio assottigliare o amputare, mentre l'inclinazione del piano si riflette sul moto del blob senza trascurare l'inerzia.

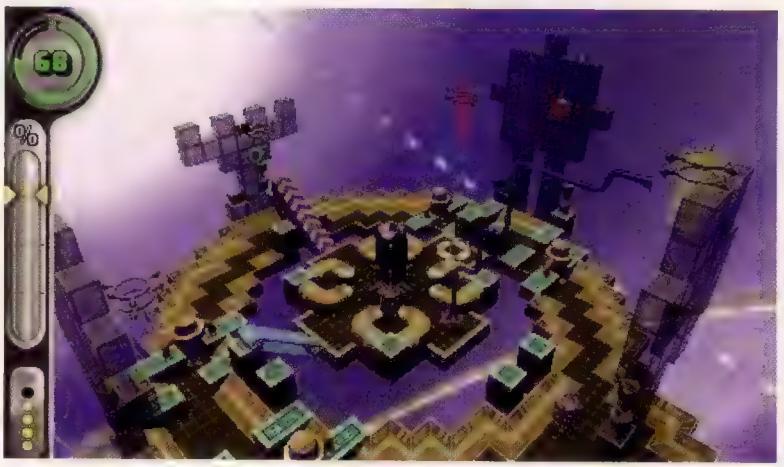
Una volta oltrepassato il confine che separa il primo dal secondo mondo, il livello di difficoltà si impenna come se fino a quell'istante non si fosse stati edotti abbastanza su ciò che sarebbe arrivato. Indipendentemente dalla natura della sfida (arrivare al traguardo nel minor tempo possibile, giungere al termine del percorso senza perdere più di una data quantità di mercurio per strada, risolvere puzzle logici), *Mercury* oppone un grado di ostilità pari solo alla depravazione (e alla bravura) dei level designer. Quando i blob in gioco si moltiplicano, altrettanto fanno le possibilità di errore, mentre si è impegnati a combinare colori, attivare interruttori o sopravvivere agli assalti di veri e propri nemici assorbi-mercurio. Ogni area diventa gioco a sé, ciascuna rappresentativa del '*Mercury* del momento', ciascuna da sottoporre ad un processo d'analisi specifico, che l'esperienza agevola solo in parte.

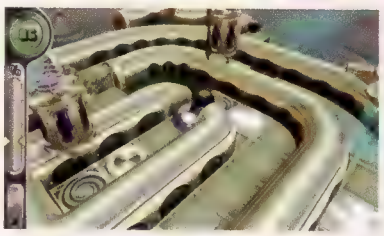
Pretendere di superare una manciata di livelli all'ora come si farebbe in un normale puzzle game a struttura perpetua significa predisporsi ad un'esperienza di alta frustrazione. Di regola, per finire un livello di *Mercury* è necessario attraversare tre fasi: comprensione del problema, ricerca della soluzione, rapida e precisa esecuzione. Nell'arco di questi tre momenti possono avere luogo uno, dieci, cento tentativi a seconda del coefficiente di difficoltà. Ma il trial & error di *Mercury* non è mai dovuto ad errori di design: è piuttosto il naturale condimento di un lento ma appassionante processo di scoperta, e fa sempre da preludio al piacere piuttosto che al sollievo. Quello di abbattere gli high-score di ogni mondo per guadagnare accesso ad una serie di livelli segreti di inusitata bastardaggine, può sembrare un proponimento al di là delle capacità umane, ma è proprio in questa circostanza che si scoprono le infinite sottigliezze di *Mercury*, la duttilità del suo modello di gioco, i 'trucchi' che permettono di guadagnare quella manciata di secondi che fa la differenza fra il primo ed il secondo posto della classifica.

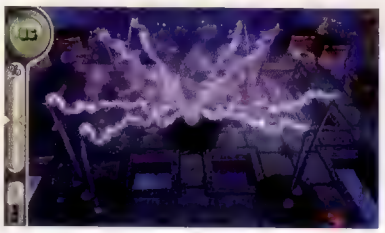
L'incontro fra l'opera di Maclean e l'affusolata console Sony, pur senza quella sinergia che il sensore di movimento lasciava sperare, si è risolto pertanto in una combinazione vincente. *Mercury* si adatta magnificamente alla tempistica del gaming occasionale, garantendo spasso e spessore anche in soli cinque minuti. A prescindere dal fatto che siano gli ennesimi 'cinque minuti' spesi su quel dannato livello apparentemente insuperabile.

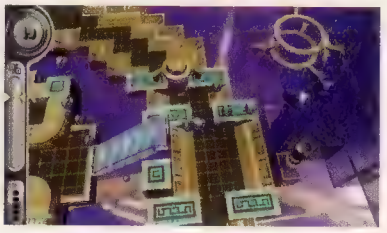










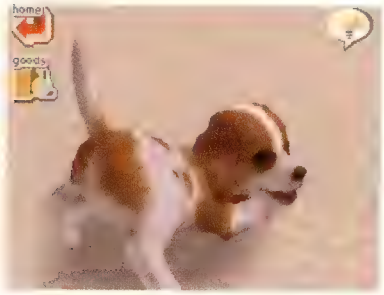


La telecamera segue il blob con diligenza, ma il giocatore è libero di ruotare, inclinare, zoomare a piacimento, e anche di decidere di tenere al centro dell'inquadratura un blob specifico laddove ve ne fossero più di uno in circolazione (normalmente la telecamera si allontana nel tentativo di mostrare blob distanti fra loro)

Voto: Otto su dieci

Nintendogs

Sistema: **NDS** Versione: **Giapponese** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Interno**



Tra i pochi momenti sfacciatamente ludici spiccano le gare di abilità. Dopo l'opportuno allenamento, è possibile iscrivervi i propri cuccioli nella speranza di portarsi a casa denaro, gloria e tante soddisfazioni

Come *Electroplankton*, *Nintendogs* vanta un fascino strano, legato allo stesso tempo ad una forte componente emotiva e ad una meccanica ludica addirittura elementare, spartana, appena abbozzata. L'idea di fondo non è tanto lontana da quella dei celebri tamagotchi, ma le caratteristiche hardware di Nintendo DS hanno permesso agli sviluppatori di introdurre inedite modalità di interazione. Il touch screen, per esempio, viene utilizzato non solo per navigare tra le varie schermate di selezione, ma anche per interagire con i propri cuccioli, per accarezzarli, spazzolarli, infastidirli. Grazie al microfono interno e ad un efficace sistema di riconoscimento vocale, ogni comando impartito dal giocatore viene recepito ed eseguito con puntualità dalle creature digitali. Basta sussurrare il nome di uno dei propri cagnolini per vederlo accorrere verso lo schermo, poggiare le zampe sul bordo e abbaiare di felicità all'idea di potersi godere le attenzioni del proprio padrone. Quando ci si rende conto che per viziare e coccolare i propri cuccioli si passa fin troppo tempo a parlare con una console, è troppo tardi: l'incantesimo di *Nintendogs* ha ormai fatto un'altra vittima.

Tra le caratteristiche hardware meglio sfruttate, comunque, è impossibile non citare il WiFi. La sua più ovvia applicazione è quella che permette l'incontro tra i propri cuccioli e quelli di un amico, ma è nell'opportunità di incrociare quelli di un perfetto sconosciuto che alberga il tocco di genio La comunicazione wireless resta infatti aperta anche in modalità sleep, dando modo alla console di rintracciare eventuali DS nelle vicinanze (su cui ovviamente stia girando una copia di *Nintendogs*). Nel caso la ricerca vada a buon fine, una volta risvegliato il proprio DS ci si ritroverà tra le mani il cucciolo di uno sconosciuto, accompagnato da una breve scheda del proprietario (arricchita di un messaggio vocale e di una sorta di motto, che però potrebbe anche essere il numero di un telefono cellulare o un indirizzo internet) e magari anche da un regalino. Conoscendo nuovi allevatori si sbloccano così altre razze canine e possibilmente nuovi oggetti da custodire nel proprio repertorio di giocattoli e accessori. Sebbene siano solo tre i cuccioli ospitabili nella propria casa virtuale, un apposito hotel provvede ad accogliere quelli in 'eccesso'. Perché nessun cane può essere abbandonato per strada in *Nintendogs*…

Buona parte del ruolo di allevatore richiede puntualità, costanza e qualche litro di affetto da rovesciare sulle teste dei propri amici a quattro zampe. Ogni giorno, quindi, bisognerà dare da mangiare e da bere in abbondanza, mentre ad intervalli regolari si dovrà provvedere alla pulizia per mezzo di intense spazzolate e schiumosi bagnetti. Ma ancora più importanti sono le passeggiate quotidiane, indispensabili ai quadrupedi per fare la conoscenza dei cagnolini del vicinato, per mettersi alla caccia di bonus e regalini assortiti, ma soprattutto per espletare i loro bisogni fisici. Nell'eventualità che il proprio cane insozzi un marciapiede, bisognerà ovviamente provvedere alla rimozione dell'offensivo rifiuto organico col pennino. O col dito, per i più coraggiosi. Quello della 'passeggiata' è forse uno dei momenti più rappresentativi di *Nintendogs*: non vi è praticamente nulla da fare, se non tirare il guinzaglio quando il cucciolo cerca di buttarsi nell'immondizia e dare un'occhiata distratta agli onirici scenari urbani che si rincorrono sullo sfondo. Eppure, tutto sommato, è quasi impossibile resistere alla tentazione di ritagliarsi un po' di tempo per stare con i propri cuccioli, perché il solo pensiero di farli stare male è assolutamente intollerabile.

Nintendogs è talmente particolare da rendere quasi inopportuno un freddo giudizio di merito. Si tratta senza dubbio di un gioco pensato per quei 'non-videogiocatori' che Nintendo sembra essere così intenzionata a stupire, ma è anche il motore di un genere di sentimenti ed emozioni a cui il settore dei videogiochi ha sempre guardato con sospetto e diffidenza. E come tale merita pertanto l'attenzione di chiunque.

Voto: Otto su dieci

Come già *Animal Crossing*, *Nintendogs* funziona al meglio se si ha la possibilità di scambiare oggetti, opinioni e consigli con altri allenatori

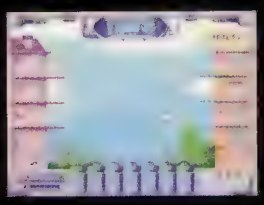
Razze esclusive

L'operazione commerciale alla base del progetto *Nintendogs* è stata curata con un'attenzione certosina. Il gioco è infatti stato commercializzato in tre differenti versioni, battezzate *Dachs & Friends*, *Chihuahua & Friends* e *Shiba & Friends*. Ognuna offre la possibilità di scegliere un cucciolo tra una delle cinque razze disponibili, anche se con il passare del tempo sarà comunque possibile sbloccare tutte le altre. Gli unici elementi davvero esclusivi di ciascuna versione sono quindi da ricercare nelle varie sezioni del catalogo. Fortunatamente, il cappello di Luigi si trova in tutte e tre.

Flashgaming

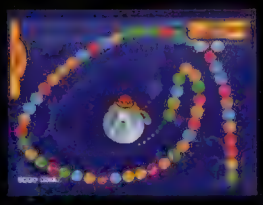
Titolo: Yetisports part 4: Albatros Overload
Sviluppatore: Chris Hilgert
www.yetisports.org

Titolo: Pop Music
Sviluppatore: Moon Fun Studio
www.flashgames.it/pop.music.html

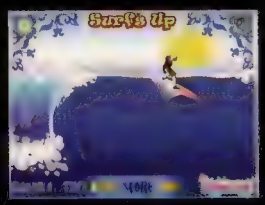


Titolo: Aquatris
Sviluppatore: Academysoft-Elang
www.flashgames.it/aquatris.htm

Titolo: Bear&Cat
Sviluppatore: Flashempire
www.flashempire.com/game/gameplay.php?gameid=49



Titolo: Surf's Up
Sviluppatore: Miniclip.com
www.miniclip.com/surf.htm



Freshgaming
Con le pinne, il fucile e il palmare...

Estate: tempo di sole, mare, code in tangenziale, spalle carbonizzate, bagni ignudi, bagnini inferociti, notti stellate, zanzare che manco un F16. Chiunque adora l'estate. Addirittura i programmatori di videogiochi Flash. I quali, dato il caldo, aumentano i giri della ventola del dissipatore e si dedicano con maggiore veemenza allo sviluppo, per fornire qualche attimo di passatempo tra una pinta e l'altra.

E cosa può esservi di meglio, quando il solleone la fa da padrone, di recarsi in spiaggia con il proprio amico pinguino e scagliarlo il più lontano possibile? Questo deve aver pensato il simpatico yeti protagonista della famosa serie 'sportiva' a lui dedicata. Il quarto episodio, infatti, *Albatros Overload*, rappresenta la prima tappa estiva del tour dell'abominevole uomo delle nevi lontano dai ghiacci, a suo agio pure sulla sabbia australiana. Come è caratteristica comune della serie, ad un sistema di controllo a dir poco essenziale corrisponde comunque una dinamica di gioco divertente e, sul breve, appagante. Questa volta, il pinguino si vede proiettato tra le zampe di un albatros in volo: un buon tempismo nella pressione del tasto sinistro del mouse, permette alla strana coppia di percorrere in volo il maggior numero di metri possibile, prima che la gravità abbia ragione sulla resistenza del volatile.

La bella stagione non invoglia solo yeti, albatros e pinguini a spassarsela in giro: anche gli animali della fattoria, con il caldo, gradiscono bighellonare oltre il loro recinto. Può capitare però che mucche, mufloni e porcelli si mettano nei guai: premendo come ossessi sette diversi tasti per generare le corrispettive bolle di note, in *Pop Music* si può provare a porre rimedio all'istinto suicida degli accaldati quadrupedi. Se l'accostamento estate/fauna, più che alla salvezza delle specie ed al WWF vi fa pensare ad una bella impepata di cozze o agli spaghetti allo scoglio, *Aquatris* è il gioco che fa per voi. Fino a quando non vi accorgerete (tre secondi netti) che si tratta di del solito clone di *Tetris*. E vi ritroverete appiccicati a giocarci proprio per questo.

Non volendo abbandonare né le atmosfere marine, né i puzzle game, né tanto meno l'idea di osservare animali bizzarri in posti inconsueti, più che degno di menzione si rivela *Bear&Cat*. Il gioco ha le sue sorgenti in *Puzzle Bobble*, ma presto si ramifica in un'esperienza diversa, che finisce per sfociare in un titolo a sé. Far collidere almeno tre bolle dello stesso colore rimane il modus operandi minimale, ma l'innesco di reazioni a catena è fortemente incentivato. Le bolle non cascano, come è costume in questi titoli, dal basso verso l'alto (anche se la fisica insegna qualcosa di diverso...), bensì avanzano in linea lungo traiettorie che tendono a circondare il sommergibile del peloso alter ego. E proprio questa è la più grossa differenza rispetto al titolo Taito di cui sopra. Non è poco, perché, come si suol dire tra gli allergici al lattice, non bisogna mai sottovalutare il potere della spirale. Appena cominciato, il gioco abbozza i classici canoni del 'prendi la mira, spara, scoppia', leggermente insidiati dallo straniamento indotto dalla possibilità di mirare a 360 gradi. Ma nel momento in cui l'azione si fa frenetica, le spire di bolle iniziano ad avanzare minacciosamente, la frequenza di fuoco accelera, la sudorazione infuria, gli occhi si incrociano e, prostrati dalla musica di fondo, ripetitiva ed ipnotica, è fatale trovarsi a scoppiar bolle in pieno stato lisergico. I menu in cinese non ostacolano la fruizione del titolo, intuitiva fin dal principio, ed un salto all'URL di provenienza del gioco permette di intuire che *Bear&Cat* fa parte di una vera e propria serie di giochi Flash.

Intontiti da sfide rompicapo sul fondo degli oceani, a rischio di embolo si risale vorticosamente in superficie per tentare di destreggiarsi sul pelo. Dell'acqua, ovviamente. D'estate, infatti, il risveglio alla vita non è avvertito unicamente dalla fauna: anche gli esseri umani, con il bel tempo, non disdegnano mettere a rischio l'osso del collo, affrontando i marosi stando ritti in mutandoni. Questo il concetto alla base di *Surf's Up*, che forte della sua musichetta 'surf', appunto, invoglia il giocatore a cavalcare le onde. Purtroppo, i tempi dell'Atari Lynx e di *California Games* sono lontani, e dopo qualche tentativo il gioco si rivela fin troppo ripetitivo. Peccato, perché dopo una faticosa giornata in sedia sdraio, galvanizzati per aver bruciato per l'ennesima volta il record giornaliero di medie scolate, un esperimento di congestione sulla tavola da surf non sarebbe stato male.

> "Cosa può esservi di meglio, quando il solleone la fa da padrone, di recarsi in spiaggia con il proprio amico pinguino e scagliarlo il più lontano possibile?"

Per l'invio di segnalazioni, scrivere all'indirizzo **videogiochi@futureitaly.it** specificando "flashgaming" nel subject

DigitalCamera
magazine
Future
Vuoi scattare
anche tu
una foto così?
Leggi DigitalCamera
magazine
QUESTO MESE IN EDICOLA CON
DIGITAL
CAMERA
SHOPPING
IN REGALO!

LA STORIA DI...
ADVANCE WARS

Il 'gioco per cui è stato realizzato il GBA' è nato su NES. Come ha potuto un titolo così vecchio definire la nuova generazione portatile?

FORMATO ORIGINALE: **GBA** PRODUTTORE: **NINTENDO** SVILUPPATORE: **INTELLIGENT SYSTEMS** ORIGINE: **GIAPPONE** ANNO: **2001**

Giocare ad *Advance Wars* richiede pazienza e dedizione: non si tratta di provare e sbagliare ma di provare e apprendere ad ogni errore qualcosa di più sull'ingranaggio che muove le sue semplici quanto fenomenali meccaniche di gioco. E si direbbe che giocare ad *Advance Wars* non è un processo così diverso dal realizzare *Advance Wars*. È da quattro generazioni che Intelligent Systems studia la sua creazione, dall'implacabile titolo originale per NES, all'essenziale versione Game Boy, alla sfarzosa edizione SNES, per culminare nel quasi perfetto *Advance Wars*. Ogni edizione del gioco aggiungeva e toglieva qualcosa attraverso un metodico processo di sperimentazione condotto nell'ambito di regole in perfetto equilibrio fra complessità e comprensibilità.

Pur essendo diventato la punta di diamante della softeca GBA, *Advance Wars* ha avuto una genesi piuttosto travagliata. "Il progetto ha preso vita quando stavamo lavorando ai primi titoli di lancio per GBA", spiega il director **Kentaro Nishimura**, "e, ad esser sinceri, in Nintendo eravamo già troppi impegnati, avevamo troppe cose da fare, quindi abbiamo chiesto a Intelligent Systems di assumersi la responsabilità di realizzare *Advance Wars* insieme a noi". Ovviamente era una responsabilità che Intelligent Systems non si era mai rifiutata di accettare in passato, ma in quel caso specifico Nintendo avrebbe seguito lo sviluppo molto da vicino. "Nelle fasi iniziali erano solo i membri di IS a riunirsi e a concepire nuove idee", conferma il director **Makoto Shimojo**. "Ma quando le presentavamo a Nintendo, le loro osservazioni erano quasi sempre del tipo 'Così è troppo complicato e non è abbastanza bilanciato per il grande pubblico'. Ed è da lì che abbiamo iniziato a lavorare sulle modifiche".

> "Ogni edizione aggiungeva e toglieva qualcosa attraverso un metodico processo di sperimentazione in equilibrio fra complessità e comprensibilità"

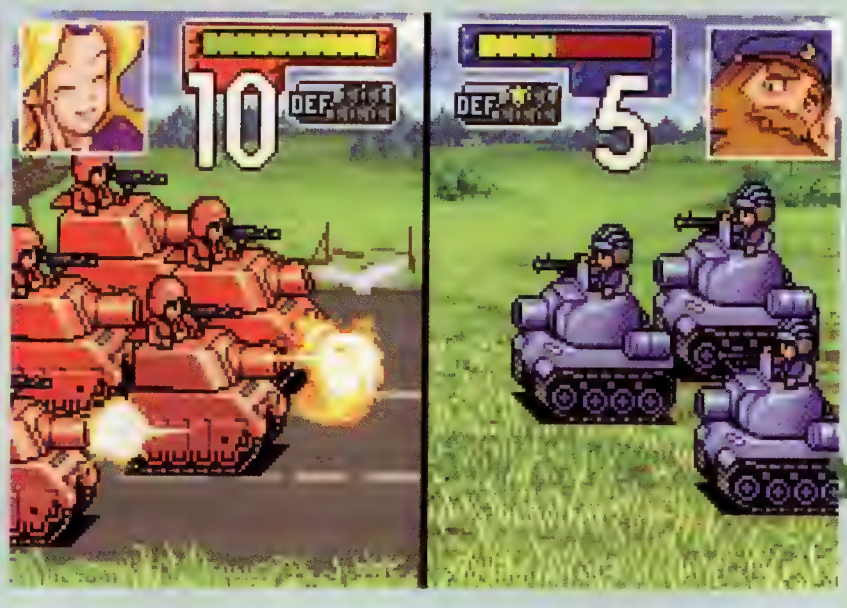
Il design dei mezzi è uno dei punti di forza di *Advance Wars*. Il team non aveva nessuna particolare epoca in mente quando li ha realizzati e ha tratto libera ispirazione dai libri di storia

Quelle modifiche erano legate inestricabilmente alla piattaforma su cui stavano lavorando. "Stavamo puntando all'utenza tipica di GBA (bambini relativamente piccoli), e all'epoca pensavo che avrebbe apprezzato il design pop (con colori luminosi e personaggi rotondeggianti) e gli elementi umoristici, quindi abbiamo scelto quel tipo di approccio per il design e l'interfaccia. Ovviamente quando abbiamo iniziato a ricevere il feedback sul gioco abbiamo scoperto che aveva venduto soprattutto fra gli adolescenti, quindi..." dice Shimojo ridendo e scrollando le spalle.

C'è mai stata qualche preoccupazione nell'adattamento di un gioco tanto cerebrale ad una console portatile e ad un pubblico così giovane? "Sì, certo", dice Shimojo. "All'inizio dello sviluppo eravamo assolutamente consapevoli che avremmo dovuto chiedere alla gente di giocare per lunghi periodi di tempo e che il gioco sarebbe risultato abbastanza difficile. Quindi abbiamo pensato: 'Perché non lo realizziamo in modo tale che abbia dei cicli, delle ondate in cui si passa da un periodo di esaltazione al successivo?'. Se esaminate i film molto lunghi, vedrete che riescono a tenere desta l'attenzione degli spettatori variando il ritmo e miscelando momenti di esaltazione a momenti di calma. Ed è questo ciò che abbiamo cercato di fare. Non so se alla fine abbia funzionato, ma era quella la nostra idea originale".

Non c'è dubbio che tali sforzi siano stati premiati: sebbene apparentemente influenzato tanto dalla tradizione manga locale quanto dal design retrò anni '80, è stata l'assoluta coerenza dello stile grafico di *Advance Wars* ad attirare molti giocatori verso un genere che in precedenza avevano sempre ignorato. Ma una volta richiamati nuovi utenti verso un gioco strategico, com'è possibile tenerceli incollati? Shimojo spiega come ha affrontato il problema: "Ci sono persone a cui piace davvero giocare a titoli d'azione, titoli che ti danno una ricompensa immediata senza che ci sia bisogno di pensare troppo a qualcosa. La particolarità di *Advance Wars* è che il team che l'ha realizzato non è composto da grandi amanti delle simulazioni: è gente che adora *Beatmania*, che adora gli sparatutto e i picchiaduro. Io, per esempio, sono un appassionato di racing game. Tutte queste persone si sono unite per realizzare il gioco, e dato che ognuna aveva gusti diversi hanno provato ad incorporare gli elementi migliori presi da altri generi, anche se in alcuni casi hanno dovuto farlo in maniera davvero sottile! Per esempio, uno degli elementi più importanti è lo spostamento di ogni unità: è importante che il giocatore lo faccia con la massima naturalezza. Quindi la persona che impazzisce per gli sparatutto ha lavorato sullo spostamento in modo tale che il giocatore potesse controllarlo senza stress con precisione millimetrica. E i fanatici dei giochi musicali hanno lavorato sul ritmo, cercando di ottenere una cadenza perfetta nel modo in cui si muovono le unità. Questi elementi divertenti sono quel genere di cose che non viene solitamente incluso nelle simulazioni, ma rappresenta una parte fondamentale dell'esperienza offerta da *Advance Wars*".

E così, grazie al suo stile accattivante, alla sua storia coinvolgente e alla sua interazione divertente, *Advance Wars* è diventato uno stra-



Il buon uso dell'attacco speciale di ogni personaggio è fondamentale per ottenere il rank 'S', a volte davvero elusivo. Le abilità base dei protagonisti sono simili a quelle viste nelle prime edizioni del gioco

tegico dal volto amico. Ma il team non ha mai temuto di alienare gli appassionati più 'seri' di war game? "Volevamo che ad *Advance Wars* si divertisse il maggior numero possibile di persone, ma credo stessimo anche cercando di esaudire i desideri degli appassionati delle simulazioni, quelli che avrebbero saputo tutto sulle armi e a cui avrebbe importato anche il più piccolo dettaglio dei costumi", spiega Shimojo. "Quindi abbiamo seguito la storia reale, abbiamo cercato di preservare lo spirito delle armi e degli arsenali, sebbene in chiave caricaturale. Occhi esperti possono vedere attraverso lo stile grafico deformed. Possono dire 'Oh, capisco che stanno replicando gli aspetti fondamentali delle armi reali' e apprezzare la cosa".

Quest'idea di preservare il cuore stilizzando la superficie si estende alla trama e all'atmosfera del gioco: "Non è detto che i contenuti di un gioco simile debbano essere cupi e realistici. Non stavamo cercando di creare una guerra realistica, ma abbiamo ritenuto che anche così potesse avere un buon grado di sofisticheria. Ci siamo assicurati che la gente potesse credere al modo in cui i personaggi comunicano tra loro, di farlo sembrare reale, anche se il modo in cui mostriamo la guerra non è realistico".

"Ci siamo assicurati che la gente potesse credere al modo in cui i personaggi comunicano tra loro, di farlo sembrare reale, anche se il modo in cui mostriamo la guerra non è realistico"

Nonostante gli sforzi atti a rendere *Advance Wars* accessibile a un pubblico più ampio, inizialmente non v'era l'intenzione di distribuire il gioco al di fuori del Giappone, esattamente come accaduto per le precedenti edizioni della serie. "Quando sono entrato in Nintendo", dice Nishimura, "mi è stato detto che questo genere di giochi non avrebbe mai avuto successo all'estero, perché erano giochi a turni e i giochi a turni non erano apprezzati al di fuori del Giappone. Ma noi ritenevamo che il problema fosse che questo genere di giochi era troppo complicato: la gente è abituata ai titoli d'azione e agli sparatutto, e in questi giochi tutto quello che devi fare è premere il tasto A e il tasto B, e capisci subito come giocare. Ma con gli strategici devi conoscere le regole prima di cominciare. Pertanto, sebbene non fosse previsto un lancio al di fuori del Giappone, abbiamo realizzato *Advance Wars* in modo tale che fosse semplice da giocare. Abbiamo incluso un tutorial davvero valido, così che la gente non dovesse leggere il manuale. E quando i responsabili del marketing americano ci hanno giocato, sono venuti da noi e ci hanno detto: 'Ma è fantastico! Perché non possiamo venderlo qui?'. Sembra inoltre che il suc-

WARGAMES

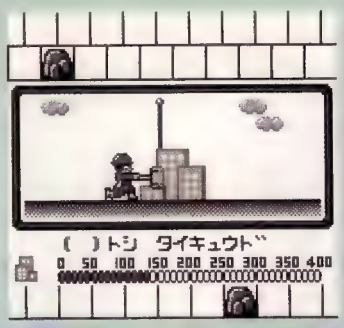
Pur essendo uno dei war game più edulcorati di sempre, *Advance Wars* si è trovato suo malgrado coinvolto in uno degli eventi più tragici della storia recente. Il lancio americano è infatti avvenuto l'11 settembre 2001, con ovvie conseguenze in termini di copie vendute al day one. L'uscita europea era prevista poco dopo, ma una Nintendo evidentemente preoccupata di dover promuovere un gioco con la parola 'war' sulla confezione ha infine deciso di spostare il lancio al 2002. Insolitamente, è stato il territorio giapponese quello maggiormente penalizzato: i suoi giocatori hanno infatti potuto mettere le mani sul titolo solo nel novembre 2004, quando *Advance Wars* è stato distribuito in bundle con il seguito *Black Hole Rising*.

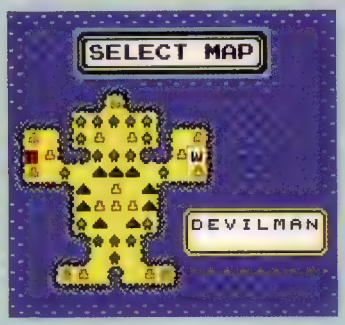
cesso di *Advance Wars* abbia mutato l'opinione di Nintendo riguardo i gusti occidentali". Nishimura, che ha anche lavorato come director su *Fire Emblem*, fa sapere che quest'ultimo non sarebbe mai stato lanciato in Occidente se *Advance Wars* non avesse fatto da 'apripista'.

Ma tutto questo lavoro, per quanto meticoloso e fantasioso, riguarda solo la facciata: ciò che rende unico *Advance Wars* è la precisione del suo meccanismo, di quell'insieme di ingranaggi che lo renderebbe divertente da giocare anche su un foglio di carta anziché su uno schermo LCD. È davvero necessario tanto lavoro per bilanciare un titolo simile? "Esattamente", dice Shimojo. "Dopo tutto, la ripetizione è l'unico modo per realizzare una buona simulazione. Io ero la persona incaricata di giudicare se il bilanciamento fosse valido o meno, quindi dovevo provare e riprovare e riprovare ancora tutte le mappe per essere certo delle mie decisioni. Ovviamente il problema è che così facendo mi impratichivo molto col gioco, quindi diventava difficile immaginare come avrebbe potuto percepirlo un neofita. Ma il mio obiettivo era quello di elaborare dei parametri fondamentali in modo che il maggior numero di persone potesse divertirsi. Una volta fatto questo, sottoponevo il prototipo al resto del team affinché confermasse che ci avessi preso".

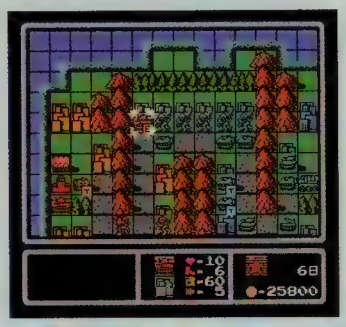
Ma il procedimento, precisa Nishimura, non terminava lì: "Non ci limitavamo solo ai membri del nostro staff. Nintendo aveva un proprio team impegnato a monitorare il gioco, e nel corso del suo operato lo sentivamo spesso riguardo al bilanciamento. In questo modo potevamo apportare modifiche anche nelle ultimissime fasi dello sviluppo nel caso ce ne fosse stato bisogno. E poi c'erano altre persone che controllavano il bilanciamento con attenzione persino superiore. La verità è che continuavamo a controllare e ricontrollare il gioco finché... be', finché Nintendo non si metteva ad urlare: 'Basta! Basta! Adesso dobbiamo davvero lanciarlo'", dice ridendo. "È per questo motivo che credo siamo riusciti a realizzare un titolo di qualità elevata".

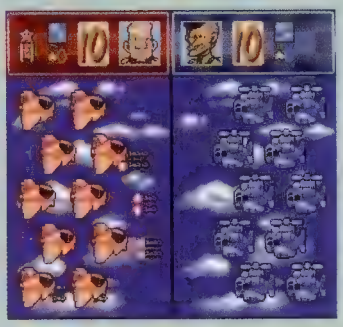
Eppure, nonostante questo impegno corale, Shimojo è consapevole dell'impossibilità di soddisfare tutti: "Ho lavorato su centinaia di mappe differenti e credo di poter capire quale genere di persona possa apprezzare un certo tipo di mappa. So che c'è gente a cui piace cominciare da una posizione molto debole e diventare gradualmente più forte, per poi sconfiggere il nemico. E c'è gente che vuole essere molto potente sin dal principio, che vuole solo annientare il proprio avversario. Mi rendo conto che è impossibile realizzare una mappa che possa piacere a tutti. Quindi mi sono assicurato che chiunque potesse dire ad un certo punto: 'Ecco, questa è una mappa che fa per me. È proprio quella che stavo aspettando'".





Pur essendo uscito su piattaforme diverse come Game Boy, NES e SNES, il gioco è sempre stato riconoscibile al primo colpo. Solo le versioni per GBC (sopra), realizzate da Hudson, differiscono come aspetto





Uscite solo in Giappone, le versioni per NES e SNES meritano ancora di essere giocate sebbene non annoverino mappe pre-allestite e abbiano un sistema di esperienza che permette di potenziare singole unità

E adesso quello che tutti stanno aspettando è *Advance Wars DS*. Riuscirà la serie ad evolversi ulteriormente o *Advance Wars* rappresenta già la perfetta espressione della visione di Shimojo riguardante uno strategico accessibile a tutti?

"Quando i responsabili del marketing americano ci hanno giocato ci hanno detto: 'Ma è fantastico! Perché non possiamo venderlo qui?'"

"Quando abbiamo richiesto il feedback su *Black Hole Rising*, c'erano alcuni che dicevano che non proponeva sufficienti cambiamenti, che era più un *Advance Wars 1.5* che un *Advance Wars 2*. E devo ammettere che avevano ragione. Pertanto abbiamo proposto diverse idee a Nintendo e", sorride, "loro ci hanno fatto delle controproposte, ma credo che siamo pronti per realizzare qualcosa di davvero diverso. La gente non dirà che questo gioco è *Advance Wars 3*: dirà che è *Advance Wars 4*". Ancora una volta si tratta di provare ed apprendere. Quale strategia migliore per realizzare un miglior gioco strategico?

MONDI LONTANI

Dopo anni di collaborazione fra Nintendo e Intelligent Systems, ha sorpreso la decisione di trasferire lo sviluppo della versione GC (chiamata, andando anche in questo caso contro la tradizione, *Advance Wars: Under Fire* anziché *Cube Wars*) in Inghilterra, affidandolo a Kuju. La scelta di deviare dal filone strategico in favore di un'impostazione più action ha prodotto dissapori in seno ai fan della serie. Cosa pensa Shimojo di questa decisione? "Francamente ne sono rimasto sorpreso. Mi chiedo se stia succedendo qualcosa di cui non sono al corrente". E cosa pensa di quanto visto finora in *Under Fire*? Dopo una breve pausa, la risposta: "È molto diverso. Quanto ho visto finora è... al di là della mia immaginazione".

Future
T3
OGNI MESE
IN EDICOLA
L' UNICA RIVISTA DEDICATA
AI MIGLIORI PRODOTTI HI-TECH

forum

Lettere: Forum Videogiochi, Via Asiago 45, 20128 Milano
Email: videogiochi@futuremediaitaly.it
Web: http://forum.gamesradar.it

Cara Videogiochi, la tua risposta a Nikextc sul numero 12 ha messo il dito nella piaga: decisamente una vita normale non basta per giocare tutti i videogiochi che lo meriterebbero. Ho 42 anni, quindi un'età superiore alla media che si ipotizza essere quella dei videogiocatori, e conosco svariati miei coetanei che condividono questa passione.

Posseggo tutte e tre le console, ed ho speso il mio tempo libero degli ultimi cinque mesi su *GTA San Andreas* ed ho quindi già scartato nell'ordine: *Pro Evolution Soccer 4*, *Gran Turismo 4*, *Metroid Prime*. Ho rimandato a settembre *Metal Gear Solid 3*, e mi accingo a rinviare a data da destinarsi *Oddworld Stranger's Wrath*, giacché sul mio 'scaffale' giacciono ancora inerti *Star Wars Rogue Squadron 3*, *Crimson Skies* ed *Halo 2*. Cos'altro ancora incombe? Lo scoprirò sul prossimo numero di **Videogiochi**.

I giochi troppo lunghi esercitano cannibalismo. Se acquistassi *Gran Turismo* mi terrebbe impegnato fino a Natale. L'industria dei videogiochi sostiene che produrre giochi sia costosissimo, ma a giudicare dalla quantità di titoli (e dalla qualità nella quantità) ritengo questo genere di affermazioni inverosimili e che la soglia minima di vendita di un titolo medio sia piuttosto bassa.

La mitica piattaforma unica non risolverebbe comunque la questione. La mia futura strategia sarà quella di scartare i seguiti salvo capolavori indiscutibili. Infatti, sebbene *GTA San Andreas* sia grandioso, la meraviglia l'ho spesa in *GTA3*.

E ora mi tolgo un sassolino dalla scarpa. A giudicare dalle lodi che riceve *Ico* dai lettori di tutte le riviste del settore e naturalmente dai recensori che lo citano a paradigma, dovrebbe aver venduto milioni di copie, la qualcosa non mi risulta. Io l'ho giocato, anzi l'ho guardato; l'ha giocato mia moglie e l'ha finito in quattro ore o poco più. Yorda era bellissima ed eterea, il castello magnifico e trasmetteva un gran senso di solitudine, ma gli scontri facilissimi e gli enigmi alla *Tomb Raider* per bambini. Altro che puzzle solving di classe come **VG** ha scritto presentando *God of War*.

Chiudo passando ai complimenti: la distanza tra **Videogiochi** e qualsiasi altra rivista è abissale, anzi siderale e quindi grazie per l'ottimo prodotto.
Cordiali saluti
Damiano Frati

La tua è una decisione drastica e dolorosa, ma effettivamente l'unica praticabile per evitare che i tuoi soldi si trasformino in pezzi di plastica abbandonati sullo scaffale. Il che non depone certo a favore di un'industria che ha bisogno di quei soldi. Presto o tardi il modello distributivo andrà pertanto rivisto e i videogiochi adeguati alle occasioni di fruibilità che una vita normale concede. Ma in che modo? Giochi più corti? Livelli scaricabili a pagamento? Se lo chiedono tutti, ma nessuno sembra capace di trovare una soluzione. O il coraggio di sperimentarla.

È anche vero che l'idea di avere giochi brevi o a bocconi intriga chi non ha tempo, ma terrorizza chi ne ha. È difficile essere un appassionato di videogiochi quando gli obblighi sociali si fanno preponderanti, ma quando hai tutto il tempo che vuoi puoi addirittura permetterti il lusso di dire "uff... non c'è niente da giocare".

Non altrettanto si può dire di altre passioni, come quella per il cinema, per la musica o per la letteratura. Un paio d'ore per vedere un film si trovano. L'autoradio ha risolto il problema dei musicofili pendolari (e poi la musica non ruba il tempo, ma lo colora). Ogni seduta alla toilette è un'occasione per portarsi avanti con la lettura di un libro (o delle pagine che avete in mano in questo istante). A ben vedere, ad eccezione del videogioco, non c'è forma di intrattenimento personale che non abbia trovato un modo di integrarsi nella vita di ogni giorno. Stai a vedere che il videogioco soffre di un problema di incompatibilità genetica.

Un paio di note in chiusura. Se le vendite di un videogioco corrispondessero sempre alla sua qualità, *Driv3r* sarebbe uno dei migliori giochi del 2004. Ma **Videogiochi** non te lo consiglia. **Videogiochi** ha inoltre scritto che *GOW* presenta "enigmi di classe *Ico*" non che gli enigmi di *Ico* sono di classe. A dire il vero, lo è il gioco tutto, ma questo è un altro discorso. E infine, se la tua annotazione circa il (poco) tempo impiegato dalla tua dolce consorte per risolvere *Ico* aveva valenza negativa, non la trovi ironica visto il tema della tua missiva?

Il mio dopo-E3 è come il mio dopo-Natale. Tanta l'attesa per scartare i doni e, adesso che sono lì, c'è un po' d'amaro in bocca, manca un quid, manca un piccolo dettaglio, un qualcosa di impercettibile che mi impedisce di essere al massimo della gioia. Mi sento così, anche quest'anno, dopo il bombardamento di info, video, screenshot, interviste, dati tecnici e release date che ho 'subito' in questa surreale settimana vissuta tra Cosenza e Los Angeles.

Avevo tanto entusiasmo a tre giorni dall'inizio. "Vedremo il futuro!" ripetevo a me e alle persone che incontravo sulla mia strada, lo ripetevo come un mantra, quasi a volermene autoconvincere. È notte tarda, ho visto le press conference in streaming di Microsoft, di Sony, di Nintendo. Ho scartato i miei regali e, anche stavolta, manca qualcosa. La domanda che preso da un'hype travolgente non avevo avuto il coraggio di pormi, è arrivata con tutta la violenza di uno tsunami e si è abbattuta sul bambino che risiede nel mio cuore di videogiocatore: abbiamo davvero bisogno di una nuova generazione di console? Adesso? Abbiamo bisogno di togliere un anno al ciclo di vita fisiologico delle console attuali? Abbiamo davvero bisogno di pompare ancora la grafica e il sonoro, ricomprare hardware e periferiche, nuovi supporti con nuovi prezzi e stessi franchise? La mia parte videogiocosa del cervello, nata quando di grafica ce n'era molto poca (l'era di Atari e Commodore), mi ricorda che il divertimento l'avevamo anche con un'asta che non doveva far cadere una palla formata da un solo, bellissimo pixel.
ValexxxX
valexxxx@gmail.com

Quello del progresso tecnologico che non aggiungerebbe nulla al videogioco se non più poligoni, texture più definite ed un sonoro migliore è un mito che va assolutamente afferrato per i capelli, sbattuto ripetutamente contro lo spigolo più affilato della casa, imbottito di dinamite e lanciato nel cratere del più vicino vulcano in eruzione. Non perché sia falso, ma perché è vero solo in parte.

Un paio di domande. È valsa la pena passare a PlayStation, Nintendo 64 e Dreamcast per giocare a *FFVII*, *Zelda* e *Shen Mue*? È valsa la pena passare a PlayStation2, GameCube e Xbox per giocare a *MGS3*, *Resident Evil 4* e *Halo 2*? Se la risposta è stata sempre sì (e lo è stata senz'altro), per quale ragione non dovrebbe valere la pena passare a PlayStation3, Revolution e Xbox360?

Una 'bella grafica' non aggiunge nulla al videogioco? Allora, per favore, qualcuno realizzi *Shadow of the Colossus* per Intellivision. Il progresso tecnologico non incide sul gameplay? Allora, per favore, qualcuno cerchi di intrufolarsi in Outer Heaven disabilitando le ricetrasmittenti della guardie con un colpo di SOCOM esploso in soggettiva. E dato che c'è, vi introduca anche solo il 10% del gameplay su base fisica di *Half-Life 2*.

La verità è che ad ogni generazione hardware il videogioco non si 'resetta', non muore per poi risorgere più bello di prima, ma semplicemente abbatte un'altra barriera d'impedimento alla sua naturale evoluzione. A seconda dall'ambiziosità di un game designer, la sua visione può esprimersi pienamente nella cornice tecnologica disponibile, o venirne sminuita e compromessa. Non hai bisogno di 2TFLOPS per il prossimo *Puyo Puyo*, ma fanno senz'altro comodo a chi negli ultimi 10 anni non ha fatto che coltivare una visione più grande dei sistemi su cui ha tentato di esprimerla.

Nel corso della conferenza stampa tenuta da Sony per annunciare PlayStation3, Nvidia ha mostrato alcune demo illustrative degli effetti grafici resi possibili dalla GPU RSX. Sebbene alcuni sviluppatori non

> "Una vita normale non basta per giocare tutti i videogiochi che lo meriterebbero. La piattaforma unica non risolverebbe la questione. La mia futura strategia sarà quella di scartare i seguiti"
> Damiano Frati

mancheranno di approfittarne per soddisfare banali esigenze estetiche, il potenziale per applicazioni rilevanti sul piano schiettamente ludico esiste. Una delle demo vedeva un gruppo di creature volanti orbitare attorno ad una fonte di luce così intensa da oltrepassarne le tenere membra rivelando la loro struttura ossea. Una sorta di 'effetto raggi-X'. Ora prendete i momenti in cui Leon deve vedersela con gli inquietanti Regenerator di *Resident Evil 4*, buttateci dentro questo apparente 'orpello grafico' e immaginate le potenziali conseguenze. Immaginate cosa accadrebbe se in luogo del visore termico fosse necessario sfruttare eventuali sorgenti di luce intensa per rilevare i punti deboli degli agghiaccianti ammassi gelatinosi, obbligando alla ricerca dell'opportuno allineamento Leon-Regenerator-Luce. Condite il tutto con quel pizzico di fisica che permetta di interferire con l'ambiente circostante (spostando faretti, orientando superfici riflettenti o infrangendo le oscure vetrate di un lucernario) ed un semplice esercizio di tiro di precisione può trasformarsi in un'istanza di gameplay emergente avido di abilità motoria, intuito ed elaborazione tattica.

Ciononostante, amico Vale dalle tante 'x', la tua delusione è comprensibile dal momento che l'E3 'delle next gen' ha visto una carrellata di tech demo e filmati di natura discutibile (per PS3) così come giochi incompleti e derivativi (per Xbox360). Ma è solo l'inizio. E il buon giorno, in questi casi, non si vede dal mattino, ma più o meno verso l'ora di pranzo.

Vorrei esprimere la mia opinione sul retrogaming, rispondendo alla lettera di Luca Manca pubblicata sul numero 13 di **Videogiochi**. Cito: "Il retrogaming è davvero un'arma a doppio taglio: con il pretesto dell'immediatezza e facendo leva sui nostri ricordi, distrugge gli stessi sminuendo le esperienze videoludiche passate".

Definiamo il retrogaming. A mio avviso la pratica videoludica ha molte analogie con la lettura di un libro o con la visone di un film. Vi capita mai di rileggere un buon libro che in passato vi ha emozionato o di rivedere un film che avete particolarmente apprezzato? E non vi capita mai lo stesso con i videogiochi? Ritengo però che i videogiochi, essendo per loro natura una forma di intrattenimento 'attiva' (e non 'passiva' come potrebbe essere la visione di un film) siano molto più soggetti al fenomeno che produce il desiderio di 'riprovare qualcosa' proprio perché vi è un coinvolgimento maggiore, più 'fisico'. È per questo che il retrogaming esiste, per soddisfare questo bisogno. Per cui non riesco proprio a vederlo come un'arma a doppio taglio, né tanto meno riesco a vederlo come oggetto di distruzione di ricordi legati ad esperienze videoludiche, anzi, proprio il contrario.

Non vi capita di rigiocare a vecchie avventure e di apprezzarne di più la storia perché magari la prima volta che ci avete giocato vi erano sfuggiti alcuni dettagli? Capita pure che a volte si riprenda in mano un vecchio gioco per poi metterlo via dopo dieci minuti, ma questo non significa assolutamente che il retrogaming sia deleterio, è solo indice del fatto che forse, dopotutto, non si sentiva veramente il bisogno di rigiocare a quel gioco, pur avendolo amato profondamente in passato. Personalmente, se dovessi rigiocare tutti i videogiochi che mi hanno emozionato, cavolo mi ci vorrebbe un'altra vita!

Insomma, il retrogaming deve essere una cosa spontanea, senza troppi fronzoli: se se ne sente il bisogno, ben venga. Altrimenti vuol dire che si ha voglia d'altro. Ma per favore, non sosteniamo che il retrogaming distrugge i ricordi o li sminuisce. Li fortifica e li sottolinea, piuttosto.

Maurizio Moro

Another World. Posso essere complessivamente sicuro che una buona parte della vostra redazione si ricordi perfettamente questo retro per DOS, del resto lo avete presentato anche in un box dello speciale 'Scuola di Paura' su **VG**012, o sbaglio? Be', oggi mi ritrovo a spedirvi questa mail per discutere sulla nuova tecnologia del mondo dei videogiochi.

Mi permetto una piccola premessa: non sono l'ennesimo giocatore per il quale solo il retrogaming è bello. Adoro le console che dominano il mercato. Più che altro vorrei far riflettere un attimo quei videogiocatori che come me hanno seguito il mondo dei videogiochi passo passo durante la sua evoluzione, ponendo l'esempio del fantastico *Another World*.

Personalmente rimasi esterrefatto dal concetto di programmazione e dalla tecnologia alle spalle del gioco, specialmente nel momento della fuga dalla simpatica bestiola alquanto 'dark', poiché mai avrei pensato di appendermi alla liana, la quale si sarebbe rotta all'indietro permettendomi di avere via libera nella fuga che sembrava destinata a finire molto male. Lo scalpore che destò in ogni giocatore fu grande, nessuno aveva nemmeno immaginato di poter compiere un simile movimento in un videogame, al contrario di oggi.

Oggi ci si chiede perché si sia impossibilitati a fare qualcosa che ci sembra banale. Al giorno d'oggi ci aspettiamo che il gioco ci consenta di fare tutto il possibile. Quindi dov'è finito lo stupore dinnanzi ad un concetto nuovo di gioco? Dove sono finite le ore di scervellamento per capire quale fosse il modo per entrare in Maridia in *Super Metroid*, arrivando infine a capire che era necessario far esplodere il tubo di vetro con una gigabomba? Sono svanite.

Al giorno d'oggi non cerchiamo più sorprese nel corso del gioco, pretendiamo determinate azioni, azioni che le case produttrici non possono negarci, ma che però vengono rese note mesi prima dell'uscita del gioco in questione, tant'è che una volta in mano a qualsiasi giocatore il concetto di tale azione diviene banale e scontato.

Certo, sotto molti aspetti non è un male, io stesso ho apprezzato come non mai le innovazioni apportate da un gioco come *Resident Evil 4* o *Metal Gear Solid 3*, solo che sento un po' di malinconia per la ricerca della sorpresa nel gioco.

Tornando all'esempio di *Super Metroid*, il giocatore non pensava nemmeno di svolgere una tale azione per andare avanti. Pur essendo pienamente consapevole che una cosa del genere fosse fattibile stando alle leggi della fisica che descrivono il nostro mondo, non immaginava che potesse essere applicata ad un gioco. Erano ancora quei tempi felici in cui la realtà ed il videogioco mantenevano quel costante distacco per evitare assurdità.

In questi giorni mi è invece capitato di chiedermi perché in un qualsiasi gioco di corse che garantisca una dinamica degli incidenti degna di tale nome (ogni riferimento a *Burnout* è puramente casuale) non sia ancora successo che un detrito di lamiera andasse a finire sulla strada e che un veicolo qualunque (che preferibilmente dovrebbe essere quello da me guidato) non si forasse una gomma passandoci sopra, con le successive conseguenze.

Non so se ho espresso appieno il concetto, ma volevo sottolineare che se è vero che il mondo dei videogiochi sta cambiando, è anche vero e doveroso dire che sta cambiando insieme a noi videogiocatori e alle nostre pretese/aspettative.

Concludo qui questa mail salutandovi e facendovi i miei più sentiti complimenti per la Vostra rivista. Erano anni che ne cercavo una che finalmente fosse perfetta sia dal lato del design che da quello del contenuto. Un saluto.

Giorgio aka Dante

Fondamentalmente, quella che hai (ri)scoperto in *Another World* (aka *Out of this World*) non è una 'mossa sorprendente' per l'epoca, ma più banalmente una antenata delle scene di intermezzo di oggi. Si tratta di una sequenza automatica innescata dal tuo input (il salto verso la liana), pertanto non ha valenza di 'mossa' vera e propria. Dante che percorre verticalmente una parete per poi spiccare un salto all'indietro: questa è una 'mossa'. Scoprire di poter disintegrare con un calcio quei dannati vermi neri: questa era una sorpresa.

Another World era l'apoteosi del trial & error. Non potevi prevedere cosa ti sarebbe capitato finché non ti capitava. E nove volte su dieci non ti capitava una bella cosa. *Another World* non ti concedeva una seconda chance se non dopo la morte. Nei giochi moderni (ma non solo) quando incontri un gigantesco leone nero dagli occhi rossi e dalle zanne taglienti ti viene concessa un'occasione di studio. In *Another World*, quando incontri un gigantesco leone nero dagli occhi rossi e dalle zanne taglienti, muori. Solo in un successivo momento ti rendi conto che l'unica via di salvezza è quella della fuga a ritroso. E dopo aver inteso (morendo ancora) che non puoi concederti il lusso di esitare durante la ritirata, arrivi alla corda. E muori di nuovo, perché in quella sequenza *Another World* offre al ragionamento lo stesso tempo che concedeva *Dragon's Lair*: all'incirca un nanosecondo. Era effettivamente un momento terrorizzante, ma per le ragioni sbagliate.

La verità è che se non fosse stato per il suo peculiare stile grafico, il suo mistero e soprattutto le sue realistiche animazioni, nessuno ricorderebbe l'opera di Delphine per motivi diversi dalla sua ottusa intransigenza.

> "Abbiamo bisogno di una nuova generazione? Abbiamo bisogno di pompare ancora la grafica e il sonoro, ricomprare hardware e periferiche, nuovi supporti con nuovi prezzi e stessi franchise?"
>
> **ValexxxX**

Who are **you**?

Nokia N-Gage
con navigatore satellitare ROUTE 66
a un prezzo da urlo.

299,90 euro

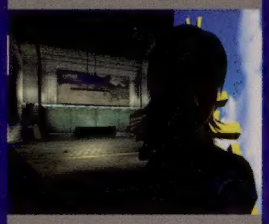
Prezzo consigliato

LA CONFEZIONE CONTIENE:

Nokia N-Gage QD
Software ROUTE 66 (mappe Italia)
Dispositivo satellitare bluetooth
Supporto veicolare

N-GAGE
NOKIA
The gamer's phone

Perfect Dark Zero



pagina 76 (Xbox 360)

Tekken

pagina 71 (PS3)

The Warriors

pagina 30 (PS2, Xbox)

Okami

pagina 52 (PS2)

Tom Clancy's Ghost Recon 3

pagina 77 (Xbox 360)

Black

pagina 55 (PS2, Xbox)

Mario Kart DS

pagina 60 (DS)

Dead Rising

pagina 77 (Xbox 360)

Spore

pagina 50 (PC)

The Legend Of Zelda: TP

pagina 86 (GC)

Warhawk

pagina 70 (PS3)

Eyedentify

pagina 71 (PS3)

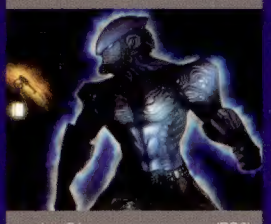
Devil May Cry 4

pagina 71 (PS3)

Prince of Persia 3

pagina 32 (PC, PS2, Xbox, GC)

Fifth Phantom Saga



pagina 71 (PS3)

Killing Day

pagina 71 (PS3)

Quake IV

pagina 43 (PC)

Dead or Alive 4

pagina 76 (Xbox 360)

Heavenly Sword

pagina 70 (PS3)

Project Gotham Racing 3

pagina 77 (Xbox 360)

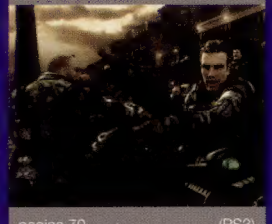
King Kong

pagina 47 (PC, PS2, Xbox, GC)

New Super Mario Bros

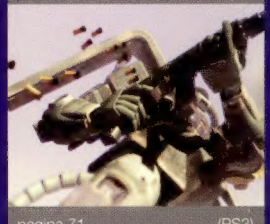
pagina 59 (DS)

Killzone 3



pagina 70 (PS3)

Gundam



pagina 71 (PS3)

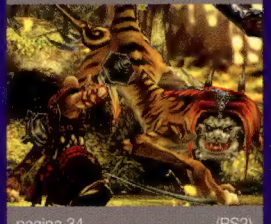
Shadow of the Colossus

pagina 53 (PS2)

I-8

pagina 70 (PS3)

Genji



pagina 34 (PS2)

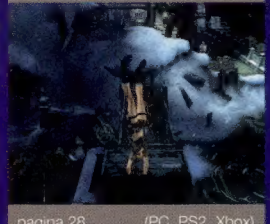
Ni-Oh

pagina 71 (PS3)

Call of Duty 2

pagina 44 (PC)

Tomb Raider Legend



pagina 28 (PC, PS2, Xbox)

Prey

pagina 42 (PC)

Gears of War

pagina 76 (Xbox 360)

Gunstar Super Heroes

pagina 61 (GBS)

Need for Speed Most Wanted

pagina 77 (Xbox 360)

Battlefield 2: Modern Combat

pagina 36 (PS2, Xbox)

MGS3 Subsistence

pagina 38 (PS2)

Motor Storm

pagina 71 (PS3)

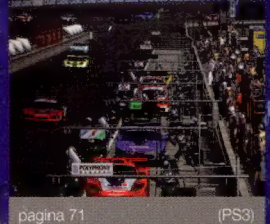
Kameo: Elements of Power

pagina 76 (Xbox 360)

Burnout Legends

pagina 62 (PSP)

Gran Turismo



pagina 71 (PS3)

Future
MEDIA WITH PASSION
gamesradar.it
9 771723 334000 50014
POSTE ITALIANE SPA - SPED. IN A.P. - D.L. 353/2003 (CONV. IN L. 27/02/2004 N.46) ART.1, COMMA 1, DCB MILANO - DISTRIBUZIONE PARRINI